KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 160 - OTTOBRE 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Mauro Daviddi, Keiko Ichiguchi, il Kappa, Marco Pellitteri
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

BLUE HOLE - Tra i misteri del Triangolo delle Bermude, uno dei meno noti è rappresentato dalla presenza nelle profondità marine di un essere ritenuto estinto oltre 65 milioni di anni fa: il **celacanto**, e i pescatori delle Isole Comore, che lo chiamano **gombessa**, sopravvivono pescandolo. **Gaia** sa che questi fossili viventi si nascondono in una grotta sotterranea detta **Blue Hole** a causa della sua luminescenza azzurra. Malgrado suo padre sia stato vittima dei pericolosi celacanti, Gaia continua a pescarli di frodo per salvare il proprio villaggio dalla miseria, ma viene fermata da un gruppo di ricercatori che accettano di non denunciarla a patto di sapere dove si trovi la tana dei gombessa. Un primo esame del 'buco blu' dà risultati sorprendenti: non si tratta di una semplice grotta, ma di un passaggio verso il mare di un altro tempo...

SHIZUME - 1883, Era Meiji, Tokei (Tokyo). **Shizume Kurahashi**, fervida sostenitrice del 'metodo scientifico', soffre di un singolare disturbo: quando il battito del suo cuore diviene irregolare – stimolato da influssi spiritici di vario genere – precipita in un sonno pieno d'incubi, mentre contemporaneamente una creatura aracniforme divora-spiriti si materializza dal suo petto. Alla sua ricerca del padre scomparso, il celebre divinatore **Hikofumi Kurahashi**, contribuisce l'intrepido agente segreto **Kogenta Inui**, in lotta contro la cosiddetta divinità **Tsukumo**, il Domatore di Mostri, a capo della setta del **Popolo Sostenitore del Cielo**, responsabile del dilagare di spaventosi fenomeni, e che ora è conscia di avere un nemico molto potente, da eliminare al più presto...

COLOR PRI - Lo studente **Takaaki Sasuga**, il cui desiderio segreto è quello di diventare Re del Mondo (!), riceve la devastante visita di **Yukiko** e **Kraehe**, rispettivamente sacerdotesse bianca e nera del Mondo dei Colori. La loro missione è quella di portarlo nel loro universo per fungere da tappo (!!), e chiudere così la falla che sta portando quel mondo all'estinzione! Ma il tempo loro concesso per il rientro scade, e così le due sacerdotesse devono restare nel nostro piano dimensionale. E mentre i loro due servi decidono di adottare la dolce amica di Takaaki, **Hibiki**, come nuova padrona, li raggiunge anche **Flame**, la sacerdotessa rossa...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*... Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto, e mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo **Kikuchi** e la 'otaku-patica' **Ogiue**...

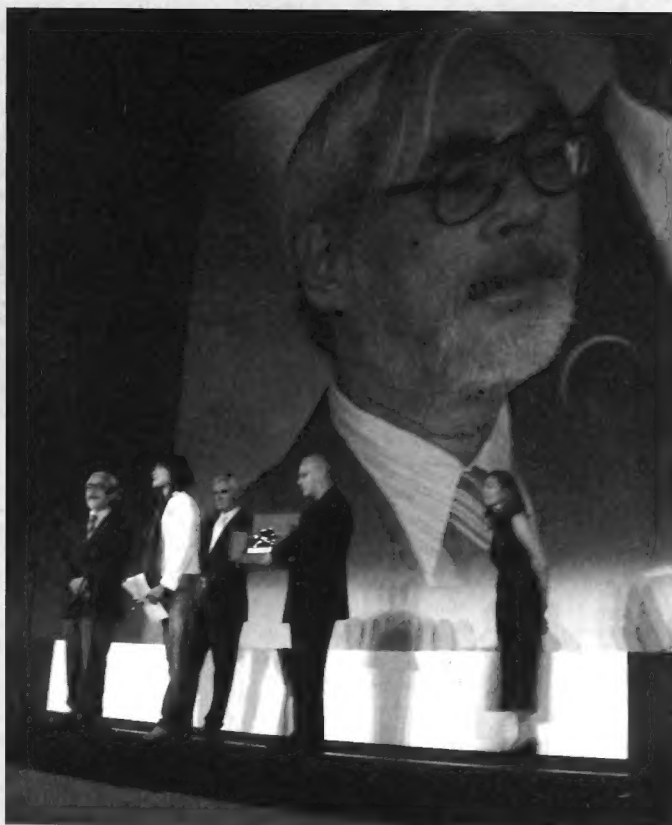
OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Marller** e la regina degli inferi **Hild** (madre di Urd). **Rind** la Valchiria è sulle tracce del **Divoratore di Angeli**, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee. La valchiria si strappa di dosso l'Angelo Custode infettato, e contrattacca insieme a Keiichi e Skuld, privandosi dei sigilli mistici che le impongono alcuni limiti da non superare mai...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro". Due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: **Jane Franklin** del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili. Indagando, Shiina aiuta la Franklin a dare la caccia al mostruoso **Tarasque**, che 'contiene' **Robert**, sfuggito al controllo degli americani: lo sfortunato figlio della donna è affetto da neuropatia progressiva, e l'esercito lo usava come campione da osservazione. E mentre ora è bersagliato dall'artiglieria pesante, Norio, che doveva tener d'occhio la situazione, viene letteralmente macellato da loschi figuri...

(*) Original artworks reversed for Edizioni Star Comics edition.
NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

+ **In copertina:**
OH, MIA DEA! (Aa! Megamisama)

+ **Qui a fianco:**
Miyazaki e il Leone alla Carriera (foto di Luca Raffaelli)

LEONE A SETTEMBRE

Caro Hayao,
desideriamo ringraziarti di cuore per aver accettato il Leone alla Carriera che la 62° Mostra del Cinema di Venezia ha voluto consegnarti, e grazie per essere venuto in Italia a ritirarlo di persona.
Grazie davvero, perché chiunque nel mondo abbia sostenuto per decenni il tuo operato si sente ora finalmente appagato e, perché no, *premiato*. Saggisti, animatori, fumettisti, redattori, lettori, critici o anche semplici spettatori occasionali, che sono stati 'toccati' dai tuoi film, hanno fatto di tutto per rendere il tuo cinema d'animazione noto in Occidente, e ti hanno applaudito in piedi per lunghi minuti ininterrotti (e noi eravamo con loro), in quella grande sala al Lido. Vittoria, vittoria! Una vittoria su tutta la linea, meritata sotto ogni punto di vista, per il tuo impegno nel raccontare storie che ci hanno appassionato sia per la ricchezza visiva, sia per quello che hanno trasmesso. E quando la telecamera ti ha inquadrato da vicino, e il tuo primo piano con gli occhi lucidi è apparso su quell'enorme schermo, visibilmente commosso, anche noi abbiamo sentito salire un nodo in gola per la gioia, e abbiamo continuato ad applaudire senza riuscire a spiccicare parola, altrimenti avremmo iniziato a piangere come vitelli.
Grazie per aver vinto (come se un premio alla carriera si potesse *vincere*...) questo Leone alla Carriera anche per tutti noi. Una carriera che, sappiamo già, continuerà con altri grandi e piccoli capolavori, e che è ben lungi dal terminare.
Grazie per aver dimostrato che sei un essere umano in cui batte un cuore, e non una fredda e distaccata superstar, come invece certi sciocchi 'filtri' fra te e il tuo pubblico hanno tentato purtroppo di farti apparire. Filtri che hanno creato incomprensioni in ingresso e in uscita per molti giorni prima della premiazione, ma che quella grande *standing ovation* e la tua commozione hanno saputo superare senza bisogno di interpreti, spazzando via ogni barriera eretta da quei trascurabili, microscopici personaggi che brulicano dietro le quinte, e il cui unico disperato tentativo di rivalsa nei confronti del mondo è quello di vivere di luce riflessa.
Grazie mille per il tuo grande cuore, di cui percepiamo il battito in ogni tuo film.
Ancora una volta, *domo arigato gozaimasu, sensei.* **Kappa boys**

«Di qualunque persona puoi conoscere l'animo, se osserverai come si comporta nel lodare e nell'accogliere la lode.» Seneca

Ecco il primo NonKorso in cui potreste – in definitiva – fare *qualsiasi* cosa desideriate. Noi vi forniremo i personaggi chiave, un incipit di partenza, mentre a tutto il resto dovrete pensarci voi! In definitiva, dovrete basarvi unicamente sulle schede dei personaggi (a pagina 5), lasciarvi ispirare dal 'trailer' a fumetti pubblicato qui di seguito (ma *non* usate lo stesso stile di disegno!), e attraverso questi pochi elementi dare vita alle illustrazioni e ai racconti a fumetti che più vi stimolano la fantasia, spaziando attraverso i generi e le ambientazioni, gli stili narrativi e grafici. Avventura, fantascienza, orrore, comico, drammatico, romantico, psicologico, thriller, eccetera eccetera... Avete a portata di mano tre nuovissime eroine di cui nessuno ha mai raccontato le avventure: fatele vivere!
Gli elaborati vincitori saranno pubblicati su **Kappa Magazine** 166, ma... attenzione! Questa volta non ci limiteremo a selezionare un solo vincitore. Fra gli elaborati ritenuti più interessanti ne saranno scelti altri, che potranno essere pubblicati nei numeri successivi di **Kappa Magazine**: questa volta, dunque, esistono molte più possibilità di arrivare... *primi*! **Kappa boys**

STILE E TECNICA

È possibile usare *qualsiasi stile*, l'importante è che sia *personale*. Gli elaborati saranno valutati per il loro valore intrinseco, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica. Anche la tecnica d'esecuzione è libera, a scelta dell'autore.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

Per questa sezione l'opera deve essere **a colori**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato in copertina.
Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Ricordate, dunque: parte di quello che sta ai margini *verrà tagliato via*, per cui fate fin da subito le vostre considerazioni. **Per chi usa il PC:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE FUMETTO

Per questa sezione l'opera deve essere **in bianco e nero**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato all'interno della rivista, nello spazio dedicato ai fumetti. Ogni episodio del fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno. Nel caso in cui desideriate realizzare una storia più lunga, siete pregati di spezzarla comunque in episodi di quattro (4) pagine: in caso di vittoria, potrebbe essere pubblicata su diversi numeri consecutivi di **Kappa Magazine**! Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia').
Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Per avere un'idea di quanto farli grandi, potete scrivere i testi a matita sulla tavola prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Numerate esclusivamente le tavole e i balloon. Evitate di numerare le vignette. Esempio:

- TAVOLA 3
1) Allora, vuoi parlare o no?!
2) Vi ho detto che non so niente! Lasciatemi!
3) Parlerai... Oh, se parlerai... Portatelo via!
- TAVOLA 4
1) No, vi prego! Aiuto!
2) Piantala di gridare!

Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezza tinta); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE COSPLAY

Per questa sezione è necessario inviare una serie di fotografie (almeno dieci) che ritraggano il concorrente nelle vesti di un/a nuovo/a esponente del gruppo Kappa Angels (a cui potrebbe andare ad aggiungersi in seguito), di un/a nemico/a o di un/a comprimario/a: il costume dovrà essere realizzato dallo stesso concorrente, con l'eventuale aiuto di amici e parenti, e non acquistato. È perciò necessario compilare non solo la scheda di partecipazione, ma anche quella del nuovo personaggio, e inviarla in allegato alle fotografie.
Se il personaggio creato fosse un nuovo membro delle Kappa Angels, dovrà essere diverso dalle tre già esistenti, ma visivamente 'in sintonia' con loro per poter far parte del gruppo al meglio; dovrà inoltre avere sul costume l'effigie delle Kappa Angels (la "K" sovrapposta alla spirale). Per nemici e comprimari, invece, non avete alcuna restrizione!
È possibile inviare sia fotografie 'classiche' su carta, sia in formato digitale su CD.
Nelle foto dovrà essere rappresentato il personaggio sia nei suoi 'abiti civili', sia nel 'costume di battaglia', da varie angolazioni e in diverse posizioni, sia primi piani, sia a figura intera. Evidenziate, poi, con altri scatti a parte gli eventuali gadget o accessori in possesso del personaggio.

ELABORATI, SEZIONI E AUTORI

È possibile inviare quanti elaborati si desidera.
È possibile partecipare a più di una sezione.
È possibile inviare più lavori in un'unica busta: l'importante è che ogni elaborato sia corredato della relativa scheda compilata.
È possibile realizzare un elaborato a più mani: l'importante è che venga allegata una scheda compilata per ogni co-autore.

INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del vostro elaborato. Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona copia che lo rispetti fedelmente, o una versione registrata su CD al seguente indirizzo:
Kappa: Nonkorso 5 – KAPPA ANGELS – Sezione:(*)
via San Felice 13, 40122 Bologna
È necessario allegare la scheda qui riprodotta (dopo averla fotocopiata e compilata) per permetterci di contattarvi velocemente nel caso in cui la vostra opera fosse quella selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail.
Per chi invia il materiale su CD: oltre al disco, allegare una stampata degli elaborati per permettere una consultazione facilitata alla giuria.
(*) Indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello la sezione a cui partecipa l'elaborato, e cioè "FUMETTO", "ILLUSTRAZIONE" o "COSPLAY".

TERMINE DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 1° marzo 2006 – farà fede il timbro postale –, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno i vincitori, a loro insindacabile giudizio.

Chi necessitasse di ulteriori informazioni, potrà inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 5 – KAPPA ANGELS".

Nome_______________ Cognome_______________
Età_____ Città_______________ Prov.(_____)
Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare almeno uno dei due recapiti qui di seguito:
e-mail_______________ (tel.)_______________
Partecipo nella sezione (barrare casella): Illustrazione ☐ Fumetto ☐ Racconto ☐ Cosplay ☐
Il manga di **Kappa Magazine** a cui si ispira il mio lavoro è (_______________).
Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.
In fede (firma)_______________

Fotocopiare e compilare

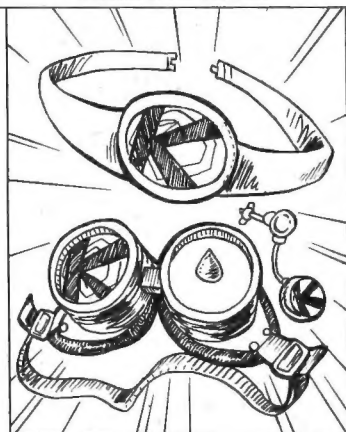
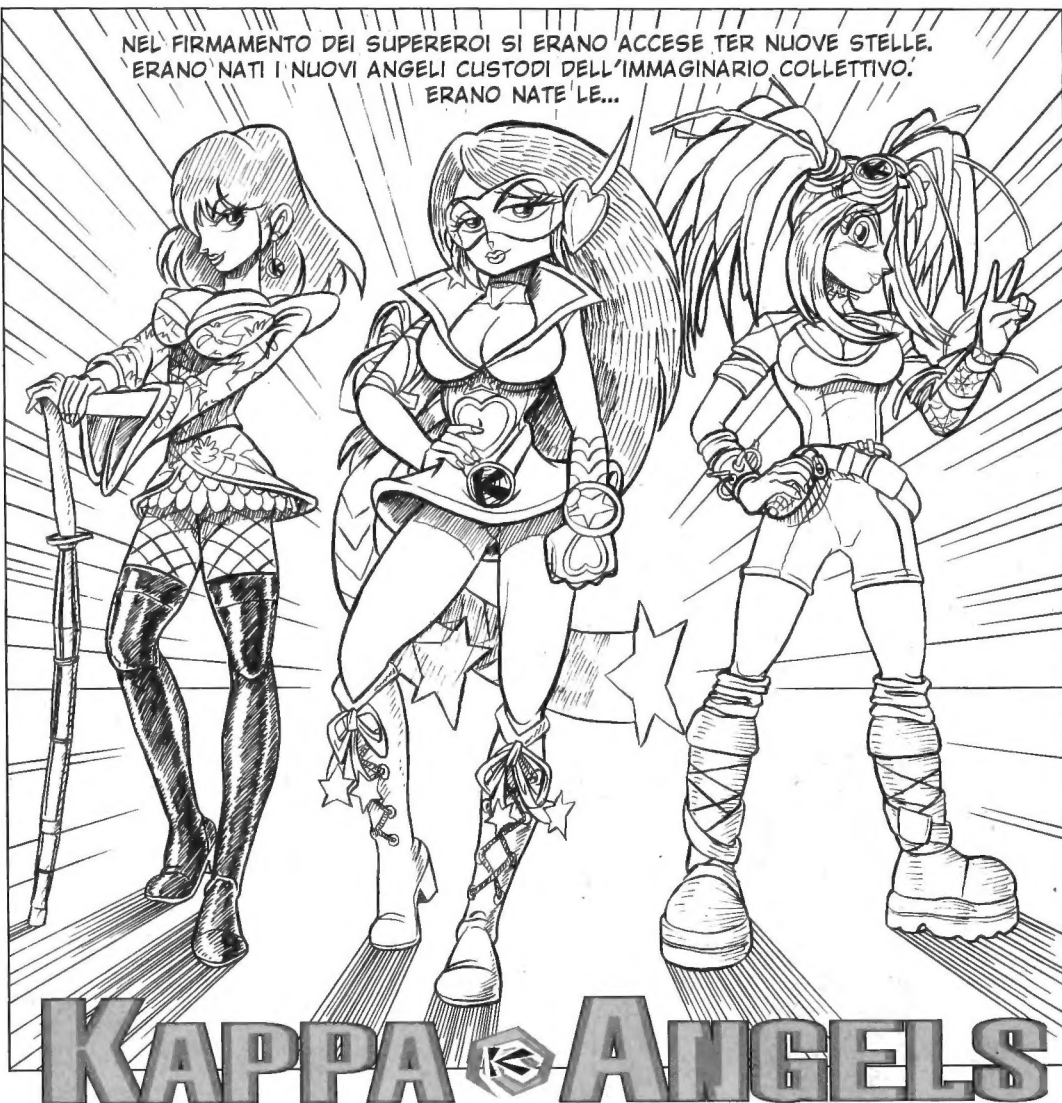
Chi partecipa alla sezione cosplay è pregato di allegare alle fotografie e alla scheda di partecipazione anche l'elenco delle caratteristiche del proprio personaggio, dattiloscritto e stampato su carta:

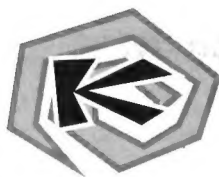
(1) nome/cognome personaggio **(2)** hobby **(3)** specialità **(4)** ama **(5)** odia **(6)** arma preferita **(7)** cibo preferito **(8)** bevanda preferita **(9)** colore preferito **(10)** abbigliamento preferito **(11)** animale preferito **(12)** pianta preferita **(13)** sport preferito **(14)** gioco di società preferito **(15)** tipo di locale preferito **(16)** genere musicale preferito **(17)** mezzo di trasporto preferito **(18)** si identifica con **(19)** occupazione quotidiana **(20)** tecnica di combattimento **(21)** carattere **(22)** pregio **(23)** difetto **(24)** mania **(25)** allergia **(26)** fobia **(27)** non vede l'ora di **(28)** si vergogna a **(29)** proverbio/modo di dire **(30)** elemento preferito **(31)** periodo storico preferito **(32)** mezzo d'espressione preferito **(33)** pagina internet (opzionale) **(34)** aspetto fisico **(35)** capelli **(36)** occhi **(37)** tipologia costume **(38)** colore dominante costume **(39)** accessori **(40)** gadget pro-trasformazione (obbligatorio solo per Kappa Angels)

C'ERA UNA VOLTA, NELLE ULTIME DECADI DEL XX SECOLO, UN SUPEREROE CHE SI BATTEVA CONTRO LA DISCRIMINAZIONE OPERATA AI DANNI DI FUMETTI E CARTONI ANIMATI. IL SUO NOME... IL *MIO* NOME, ERA **KAPPAMAN**, ED ERO TEMUTO DA **CERBERI CENSORI**, **ASSOCIAZIONI APPRENSIVE E DIFFUSORI DI DISINFORMAZIONE**.

MA NEL CORSO DEGLI ANNI LA MIA STRENUA LOTTA SI ERA FATTA VIA VIA SEMPRE PIU' DURA, POICHE' NONOSTANTE LA POPOLARITA' DEL FUMETTO E DELL'ANIMAZIONE FOSSE IN CRESCITA, LE FILA DEI NEMICI AUMENTAVANO IN PROPORZIONE...

FU COSI' CHE, IN SEGUITO A UNA DECISIONE SOFFERTA, MI RITIRAI DAL CAMPO DI BATTAGLIA PER SVILUPPARE UN SISTEMA DI DIFESA INNOVATIVO CHE BATTEZZAI COS-POWER...

C'ERANO UNA VOLTA TRE RAGAZZE MOLTO SPECIALI, DOTATE DI UNO SPICCATO SENSO DI GIUSTIZIA E DI STRAORDINARIE CAPACITA'.
Sonja Secret
Beautiful Jo
Fran Protoype

NEL FIRMAMENTO DEI SUPEREROI SI ERANO ACCESE TER NUOVE STELLE. ERANO NATI I NUOVI ANGELI CUSTODI DELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO. ERANO NATE LE...

KAPPA ANGELS

KAPPA ANGELS

NOME/COGNOME COSPLAYER: Sonia Segreto
NOME/COGNOME PERSONAGGIO: Sonja Secret
HOBBY: dipingere
SPECIALITA': hacking
AMA: dormire
ODIA: cucinare
ARMA PREFERITA: shinai (spada di bambù)
CIBO PREFERITO: onigiri
BEVANDA PREFERITA: tè verde
COLORE PREFERITO: viola
ABBIGLIAMENTO PREFERITO: short, stivali al ginocchio, giacca in pelle
ANIMALE PREFERITO: panda
PIANTA PREFERITA: orchidea
SPORT PREFERITO: pugilato
GIOCO DI SOCIETA' PREFERITO: Picitionary
TIPO DI LOCALE PREFERITO: ristorante giapponese
GENERE MUSICALE PREFERITO: rock
MEZZO DI TRASPORTO PREFERITO: moto sportive
SI IDENTIFICA CON: Christina Aguilera
OCCUPAZIONE QUOTIDIANA: cameriera in una sala da tè
TECNICA DI COMBATTIMENTO: kendo
CARATTERE: ribelle
PREGIO: non darsi mai per vinta
DIFETTO: si annoia facilmente
MANIA: shopping
ALLERGIA: gatti
FOBIA: ragni
NON VEDE L'ORA DI: mangiare
SI VERGOGNA A: cantare in pubblico
PROVERBIO/MODO DI DIRE: "Stavate parlando di me?"
ELEMENTO PREFERITO: fuoco
PERIODO STORICO PREFERITO: Periodo Tensho (Era Sengoku)
MEZZO D'ESPRESSIONE PREFERITO: telefilm
PAGINA INTERNET: www.soniasegreto.com
ASPETTO FISICO
Capelli: castano scuro, lisci, lunghi fin sotto le spalle, con frangetta piena
Occhi: grigi
Tipologia costume: corsetto e kimono in seta
Colore dominante costume: rosso
ACCESSORI: ciondolo a forma di teschio tempestato di strass
GADGET PRO-TRASFORMAZIONE: orecchino a pendente
Durata CosPower: 33 secondi
Cariche CosPower: 1 a missione

NOME/COGNOME COSPLAYER: Francesca Dani
NOME/COGNOME PERSONAGGIO: Fran Prototype
HOBBY: coltivare piante carnivore
SPECIALITA': costruire e disinnescare ordigni
AMA: l'odore della benzina
ODIA: la monotonia
ARMA PREFERITA: qualsiasi tipo di esplosivo
CIBO PREFERITO: cibi in scatola
BEVANDA PREFERITA: rum
COLORE PREFERITO: rosso
ABBIGLIAMENTO PREFERITO: cyberpunk
ANIMALE PREFERITO: camaleonte
PIANTA PREFERITA: Dionea Muscipula
SPORT PREFERITO: curling
GIOCO DI SOCIETA' PREFERITO: Futurisiko
TIPO DI LOCALE PREFERITO: cyber café
GENERE MUSICALE PREFERITO: techno music
MEZZO DI TRASPORTO PREFERITO: gambe
SI IDENTIFICA CON: H.R.Giger
OCCUPAZIONE QUOTIDIANA: ingegnere nucleare
TECNICA DI COMBATTIMENTO: ninjitsu
CARATTERE: testarda
PREGIO: perfezionista
DIFETTO: fumatrice incallita
MANIA: lavarsi le mani continuamente
ALLERGIA: qualsiasi tipo di fiore
FOBIA: carne (è vegetariana)
NON VEDE L'ORA DI: emigrare su un altro pianeta
SI VERGOGNA A: ringraziare le persone
PROVERBIO/MODO DI DIRE: "La fortuna aiuta gli audaci!"
ELEMENTO PREFERITO: metallo
PERIODO STORICO PREFERITO: Anno Zero
MEZZO D'ESPRESSIONE PREFERITO: videogiochi
PAGINA INTERNET: www.francescadani.com
ASPETTO FISICO
Capelli: due code alte laterali di dreadlock bianchi (con qualche ciocca rosa), frangia e ciuffi laterali lisci, rosa
Occhi: azzurri
Tipologia costume: mini abito stile underground in spandex, aderente
Colore dominante costume: fuxia
ACCESSORI: goggles da saldatore sulla testa, sempre
GADGET PRO-TRASFORMAZIONE goggles da saldatore
Durata CosPower: 33 secondi
Cariche CosPower: 1 a missione

NOME/COGNOME COSPLAYER: Giorgia Vecchini
NOME/COGNOME PERSONAGGIO: Beautiful Jo
HOBBY: teatro
SPECIALITA': ammaliare gli uomini facendo gli occhi dolci
AMA: le cose 'sbiriluccicose'
ODIA: il traffico
ARMA PREFERITA: yo-yo a nastro
CIBO PREFERITO: pizza
BEVANDA PREFERITA: frappè al cocco
COLORE PREFERITO: lilla
ABBIGLIAMENTO PREFERITO: jeans a vita bassa e top
ANIMALE PREFERITO: gatto
PIANTA PREFERITA: glicine
SPORT PREFERITO: ginnastica ritmica col nastro
GIOCO DI SOCIETA' PREFERITO: Taboo
TIPO DI LOCALE PREFERITO: pianobar
GENERE MUSICALE PREFERITO: pop
MEZZO DI TRASPORTO PREFERITO: roller blade
SI IDENTIFICA CON: personaggi 'tosti' stile Angelina Jolie
OCCUPAZIONE QUOTIDIANA: idol
TECNICA DI COMBATTIMENTO: capoeira
CARATTERE: impulsivo
PREGIO: vulcano di idee
DIFETTO: ritardataria cronica
MANIA: apparire sempre perfettamente in ordine
ALLERGIA: freddo
FOBIA: serpenti
NON VEDE L'ORA DI: andarsene di casa
SI VERGOGNA A: prendere l'iniziativa
PROVERBIO/MODO DI DIRE: "Non è colpa mia!"
ELEMENTO PREFERITO: acqua
PERIODO STORICO PREFERITO: Medioevo
MEZZO D'ESPRESSIONE PREFERITO: film
PAGINA INTERNET: www.giorgiacosplay.com
ASPETTO FISICO:
Capelli: sciolti, lunghi fino al fondoschiena, taglio scalato e sfrangiato con leggera frangetta laterale, castano chiaro-ramati con due ciocche laterali lilla
Occhi: verdi
Tipologia costume: vestitino con gonnellino svasato corto anni '70, stivaletti
Colore dominante costume: lilla
ACCESSORI: stivaletti trasformabili in rollerblade, occhialini trendy a mascherina
GADGET PRO-TRASFORMAZIONE: Cintura
Durata CosPower: 33 secondi
Cariche CosPower: 1 a missione

WORLD COSPLAY SUMMIT 2005

*Ecco a voi un resoconto dell'evento nipponico che raduna fan del fumetto e dell'animazione giapponese da tutto il mondo! **Giorgia Vecchini** ci racconta dell'avventura nipponica vissuta insieme al team italiano, costituito da **Francesca Dani** e dalle sorelle **Emilia** ed **Elena Fata Livia**. A chi toccherà il prossimo anno? Le selezioni italiane avverranno nel corso di **Romics 2005**, dall'8 all'11 dicembre. Cosplayer d'Italia, siete avvertiti...*

ITALIANS DO IT BETTER
di Giorgia Vecchini

Diario del capitano. Data astrale 29 luglio 2005. Io e **Francesca** partiamo da Malpensa alla volta di Francoforte, dove ci incontreremo con le sorelle **Emilia** ed **Elena** e, presumibilmente, assieme alle altre rappresentanze singole europee ci imbarcheremo alla volta di Nagoya. Conosciamo così, durante l'interminabile viaggio, la tedesca Anya, la francese Fergane e la spagnola Carla, nostre compagne d'avventura, e atterriamo a destinazione alle 8.30 dell'indomani, sabato 30 luglio.

Sabato 30 luglio. Appena arrivate ci recuperano gli emissari della Tv Aichi, tra cui Edo-san, interprete ufficiale dal giapponese all'inglese, la nostra ancora di salvezza durante la settimana del WCS: realizziamo presto, infatti, che il 99% della popolazione nipponica anglofona lavora in aeroporto. Una volta usciti... *hic sunt leones*. Non c'è quasi il tempo di arrivare agli studi centrali della Tv Aichi, promotrice dell'evento, e di cibarci con del terribile *obento* freddo (avete presente la scatola per il pranzo che hanno gli studenti giapponesi?) che già ci attende il primo impegno ufficiale. Dobbiamo cambiarci in fretta per assistere prima alla diretta di uno speciale sul Summit, poi per partecipare a un servizio fotografico & intervista per qualche fantomatico giornale. Non sapremo mai quale. Alla sera, dopo aver posato armi (è proprio il caso di dirlo!) e bagagli in hotel, facciamo la conoscenza di Deandra, la singola americana, testè giunta e, forse per farsi perdonare il pranzo, ci invitano a una luculliana cena in un ristorante molto 'in' di Nagoya.

Domenica 31 luglio. Ci cambiamo d'abito subito dopo pranzo nella sede della Tv Aichi e arriviamo al quartiere di Osu, uno dei principali della città, dove fa bella mostra di sé il tempio dedicato alla dea Kannon, e dove ci attendono un palco allestito ad hoc e centinaia di spettatori in trepida attesa, nonostante il tempo incerto. Per l'occasione io e Francesca indossiamo gli abiti della coppia magica delle **Pretty Cure**, un cartone di gran successo nel Sol Levante, mentre Emilia ed Elena sono rispettivamente **Umi** e **Hikaru** 'fantasy version' da **Magic Knight Rayearth**. Intervista e karaoke sono d'obbligo, quindi inizia la parata vera e propria per il quartiere di Osu, con l'Italia in testa che apre il corteo di centinaia di cosplayer (oltre ai partecipanti del WCS la parata era aperta a *tutti* i cosplayer) assediati da fotografi, passanti e curiosi di ogni età che gremivano le vie. Dopo un'oretta abbondante di passeggiata, foto e riprese televisive, si finisce tutti quanti in un famoso caffè ubicato sopra un gigantesco negozio di *anime*, caffè in cui tutto il personale lavora in cosplay! Questo è un momento di festa e delirio completo, moltissimi cosplayer s'incontrano assediati da fotografi e otaku che si scatenano quando inizia l'ennesimo karaoke, durante il quale, da buoni italiani, trasciniamo le folle sulle note di **Evangelion** e altri successi d'annata come **Mazinga** e **Jeeg Robot d'Acciaio**. Vi farà sorridere sapere che io e Francesca siamo anche state *messe in palio* come premio per il bingo: i vincitori potevano farsi delle foto sul palco con noi!

Lunedì 1 e martedì 2 agosto. Prima di ripartire con gli impegni promozionali legati al WCS ci spostiamo per la gita di rito nella capitale. Sono due giorni spensierati che si consumano tra visite culturali (il tempio di Asakusa-Kannon, la Torre di Tokyo...) e shopping sfrenato per i quartieri più famosi della megalopoli: Akihabara (il regno degli otaku e dell'elettronica), Shinjuku e Harajuku, paradisi della moda e del divertimento, dove vediamo con i nostri occhi le *ganguro* e le *gals*, e abbiamo modo di provare tante prelibatezze che avevamo sempre sognato guardando gli *anime*.

Mercoledì 3 agosto. Ancora *free time*, questa volta a Nagoya, però! Ne approfittiamo per la visita al castello della città e per continuare con lo shopping selvaggio, mentre di sera, dopo aver cenato nel classico localino 'alla Marrabbio', ci dirigiamo baldanzose verso il karaoke per concludere degnamente la giornata.

Giovedì 4 agosto. Inizia ad avvicinarsi la data della gara e quindi ci incontriamo col regista e il tecnico delle luci, per spiegare che cosa abbiamo intenzione di proporre durante la

nostra performance: non ci sarà modo di provare l'interpretazione sul palco dell'Expo, per cui bisogna cercare di studiare nei minimi dettagli il tutto, in un contesto decisamente diverso. Passiamo il pomeriggio e il pre-cena a provare le nostre rispettive parti negli studi della Tv Aichi, quindi, cotte, torniamo in hotel, in preparazione del *tour de force* per il trittico delle giornate successive.

Venerdì 5 agosto. Gli impegni dei partecipanti oggi prendono strade diverse. Arrivano infatti anche i rappresentanti francesi, spagnoli, tedeschi e americani, così, mentre i singoli dei rispettivi paesi vengono mandati ad accogliere i gruppi, gli altri si dividono tra un programma televisivo all'Expo e le prove per la gara. Il programma serale prevede un invito da parte di uno degli sponsor della kermesse, la Joysound, a una cena-buffet-karaoke nella megasala della loro sede. Tutti i membri dei team si avvicendano sulla scena, esibendosi in brani rigorosamente in lingua originale, ma piazzo un colpo da maestro coinvolgendo il capo della Joysound, un arzillo cinquantenne, a duettare con me sulle note di **Mazinger Z**, aggiudicandomi la gara con un mazzo di fiori, affabili abbracci e pacche sulle spalle!

Sabato 6 agosto. Giornata piuttosto intensa. Dopo l'arrivo della squadra cinese, la mattina e il primo pomeriggio siamo impegnate come comparse in un programma televisivo, con le solite interviste di rito. Quindi una rete associata a TV Aichi decide di seguire il team italiano per le strade di Nagoya per realizzare uno speciale sul WCS. Tornate alla sede televisiva ci attende l'incontro ufficiale con tutti i cosplayer partecipanti: finalmente incontriamo tutti i membri dei vari team nipponici, che sono ben quattro, per un totale di sedici persone! Tre gruppi e tre singoli sono stati selezionati per altrettante

regioni di Honshu, l'isola più grande dell'arcipelago: Kansai (la zona ovest, quella di Osaka), Chubu (il massiccio montuoso centrale che separa le altre due zone, la regione di Nagoya) e Kanto (la pianura di Tokyo). Dal web, invece, sono state scelte nientemeno che Barbie e Kaie, due tra le più famose cosplayer mondiali in assoluto. Quest'incontro conviviale, il primo con tutti i concorrenti, serve a spiegare lo svolgimento dello stage finale, i ritmi, i tempi morti e la preparazione. Scopriamo così l'ordine di sfilata, e apprendiamo maggiori notizie sul luogo dell'evento (l'Aichi Dome, all'interno dell'Expo Universale che quest'anno si svolge appunto a Nagoya), sulla giuria,

presieduta nientemeno che da **Leiji Matsumoto**, il papà di **Capitan Harlock**. Ci elencano anche i premi: *Miglior Cosplayer*, *Miglior Gruppo* e, infine, il più importante in assoluto, quello di *Team Campione del WCS*, dato dalla somma dei punti ottenuti dal singolo e dalla squadra. Si comincia davvero a entrare nello spirito della gara.

Domenica 7 agosto. È il gran giorno, ci siamo! Partiamo dall'hotel con il bus poco prima di mezzogiorno e, arrivati all'Expo, veniamo subito precettati per il briefing di rito. Quindi tutto avviene freneticamente come segue: pranzo-prove palco-cambio costume-inizio gara. Assegnati i numeri di sfilata e i rispettivi camerini con interprete madrelingua, Francesca, Emilia ed Elena diventavano rispettivamente **Cassandra**, **Taki** e **Seung Mina** dal videogioco **Soul Calibur**; io, con non poca fatica e grazie soprattutto all'aiuto del nostro accompagnatore Roberto, mi trasformo nell'arpia **Silen** di **Devilman** 'live version'. Al momento dell'esibizione mi sono cimentata con l'*opening* originale anni '70 del famoso cartone animato, simulando un combattimento che vedeva appunto Devilman, sconfitto, tornare finalmente a essere il demone Amon nelle braccia dell'arpia che suggella il ritrovato amore, baciando appassionatamente il capo mozzato dell'amato. Emilia, Elena e Francesca interpretano magistralmente l'Arena di Esibizione delle tre guerriere **Namco**, con una performance tecnicamente ineccepibile sotto ogni punto di vista. Entrambe le esibizioni esaltano il pubblico, che risponde con applausi e ovazioni. Al momento della premiazione, tutti i cosplayer erano sul grande palco in riga, mentre un occhio di bue illuminava lo stage spostandosi avanti e indietro, per fermarsi poi sul vincitore della categoria e aumentando così, di attimo in attimo, la suspense, mentre oltre tremila spettatori seguivano assiduamente e in religioso silenzio l'annuncio.

- *Premio Speciale per il Miglior Team Giapponese:* **Chubu** (La famiglia Lupin)
- *Miglior Cosplayer:* **Giorgia Vecchini** (Silen)
- *Miglior Gruppo:* **Francia** (Tokyo Mew Mew)
- *Team campione del WCS:* **Italia**

È stato un momento indimenticabile quando la voce ha chiamato "Italy!" e tutte noi ci siamo corse incontro abbracciandoci incredule ed emozionatissime, mentre dal cielo piovevano stelle filanti e coriandoli. Ci sarebbero tante altre cose da dire, come l'emozione di aver ricevuto il premio (che, per la cronaca, oltre alla macchina fotografica digitale consiste in *un altro* viaggio in Giappone per ciascuna di noi) dalle mani di Leiji Matsumoto in persona, l'orgoglio di aver portato a casa, nel nostro piccolo, una specie di 'oro olimpico', i tantissimi complimenti ricevuti, ma lo spazio è tiranno. Dopo la premiazione siamo state letteralmente prese d'assalto da fotografi e riviste, e spedite direttamente in conferenza stampa, con tutti gli altri vincitori, per un'ora di interviste e foto, mentre noi, ancora esterrefatte, ci godevamo il nostro momento di gloria.

Lunedì 8 agosto. I due team vincenti, Francia e Italia, vengono di nuovo condotti – ancora in costume – presso l'Expo, per l'ennesima esibizione canora (ma quanto piace ai giapponesi il karaoke!) foto e domande come da copione. Rientrate alla base, ci prepariamo per il party d'addio che si terrà di sera in un locale molto trendy di Nagoya; stavolta però è lo staff della TV Aichi a stupirci... presentandosi non solo in cosplay da **Touch**, ma suonando e cantando per buona parte della serata! Una volta usciti, è il momento della foto finale di gruppo mentre ormai il tempo degli addii scandiva la fase conclusiva di un sogno, lungo una settimana, che quattro ragazze italiane hanno avuto realmente modo di coronare.

Potrete trovare immagini e resoconti della manifestazione di quest'anno agli indirizzi:
www.tv-aichi.co.jp/cosplay2005
http://cure.livedoor.com/summit

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

INSIEME AI DUE ANGELI

FI-
NAL-
MEN-
TE...

...HO
POTUTO
FARVI IN-
CONTRA-
RE...

...COOL
MINT...

AN-
DIA-
MO!
VOSH
WHIZZZ

WOAAAAA
SSSH
AAAAH...
UH?

ARRIVA!
OOH!
...
A...
AAAAAAAAH

UH?
...MAN-
TIENI IL
VARCO!
URD...
BE-
NE!
...
WHIZ

WHIZ

YAAH!
THOOM

THUD
AAH!

CA-
SPI-
TA...

BE'...
NON SAI VE-RAMENTE ACCETTA-RE LA SCON-FITTA...
E' VERO!

HUH!
AH!
WHUP

...

CAPISCO... LORO SI DIVERTONO IN QUEL MODO...
IL COLORE ROSSO DEL TUO MARTELLO E' TROPPO AGGRESSIVO!
PERCHE', QUEI ROVI SONO UNA GIOIA PER GLI OCCHI?!
E' COLPA DEL TUO MARTELLO! E' TROPPO GROSSO E FA PAURA!

NON RIESCO A MUOVERMI!
E' TUTTO BUIO!

UH?!

OHI...

SONO MORTO...? POSSIBILE...?

NON RIESCO A RESPIRARE BENE...

PERCHE' SENTO QUALCOSA DI SOFFICE SULLA FACCIA...?

...SOFFICE?!

TI SENTI BENE?

AH!

SI', BE-NISS...

MMPF!!

UH! AH! OH!
SCUSA, IO NON... CIOE'...
TI SENTI BENE?! SEI TUTTO ROSSO!
LORO, INVECE, SI DIVERTONO COSI'...
MMM... COME IMMAGINAVO...
AHH. SANTO CIELO... GUARDA LA'... QUESTA VOLTA LA NOSTRA CASA E' STATA COMPLETAMENTE DISTRUTTA...
PER QUESTO...
...NON...
...DEVI...
TEMERE!

FRUSH

FORZA! UNIA-MOCI A LORO!

OOOH!

HHH...

TAPTAPTAP

TAPTAPTAP

Makoto Kobayashi
WHAT'S MICHAEL
THE RIVAL:
MICHAEL vs GATZILLA

NO, NO E ANCORA NO!

MA TI RENDI CONTO DI QUANTO SIA IMPEGNATIVO PRENDERSI CURA DI UN GATTO?!
MA E' ABBANDONATO DENTRO UNO SCATOLONE, AI GIARDINI PUBBLICI!
E' UN GATTO COSI' CARINO...

DAI, POSSO ANDARE A PRENDERLO? POSSO? POSSO?!
HO DETTO DI NO, ED E' NO!

BE', CHE PROBLEMA C'E'...
...TESORO?

QUESTA E' UNA BUONA OCCASIONE PER INSEGNARE A MOMO UN PO' DI RESPONSABILITA'!
MA IO LAVORO COME TE, E IN PIU' SONO SEMPRE IMPEGNATA! A MENO CHE NON CI PENSI TU A PRENDERTI CURA DEL GATTO, IO NON...

D'ACCORDO!
ME NE PRENDERO' CURA IO! VA BENE COSI'?

OH, QUANTO SONO FELICE! GRAZIE, PAPA'!
ALLORA CORRIAMO SUBITO AI GIARDINI PUBBLICI A PRENDERE IL TUO MICETTO!

...
IL MICIO DI CUI PARLAVI SAREBBE QUESTO?
SI!
MA NON ERA UN GATTI-NO?
IO NON HO MAI DETTO UNA COSA SIMILE!
DAI, DAMMI UNA MANO!
PA-PA!
...

GNAM
GNAM

SLURP

MIAO.

COSA?! HA GIA' SPAZZOLATO UNA SCATOLETTA INTERA?!
OH, BE', PAZIENZA...

...
GNAM
GNAM

...
MIAOU...

GATZILLA SI E' AFFEZIONATO A TE!
BE', BUON LAVORO!
...

...

FLAP FLAP FLAP
CREDE DI GRATTARSI IL COLLO, MA CON QUELLE ZAMPE CORTE NON CI ARRIVA...

ZZZZ
ZZZZZZ

...

RONF

MICHAEL - CONTINUA

SHII-
NA!

TSU-
RUMA-
RU!

NO-
RIO...?!
COS'E'
SUCCES-
SO A
NORIO?!

NON
LO
SO...
...MA C'E'
QUALCO-
SA CHE
NON VA...

WROOOO
CE NE SONO ANCO-RA?!
SHIINA, DOBBIA-MO FUG-GIRE!
CI BOM-BARDE-RANNO ANCORA!
M-MA... ECCO...
LA DONNA CHE ERA INSIEME A QUEL DRAGO...?
IN-TENDI... OTO-HIME?

OTOHIME NON VERRA' AD AIUTARCI.
PER MEGLIO DIRE, NON PUO' VENIRE...

...PER-CHE' STAVOL-TA...
...STIAMO AFFRON-TANDO...
...DEI SEM-PLICI ESSERI UMANI.

DASH

JA-
NE!

HA SGAN-
CIATO LE
BOMBE! A
TERRA! A
TERRA!
SHI-
INA!

CO-
S...?!

BOOOM

KABOOM

JA-NE!
TORNA INDIE-TRO, SHI-INA!

TSK!

TSK!

RESISTI, NORIO... ASPETTAMI ANCORA UN PO'...

JANE! TI SEI FATTA MALE?!
COSI' STAI RISCHIANDO DI MORIRE!

M-MA IO...

CHI SEI TU...?!
SONO IL TUTORE DI QUESTA RAGAZZA.

ASCOLTA, LE REGOLE AMERICANE DIFFERISCONO DA QUELLE GIAPPONESI...
...NON E' COSI'?!

NON C'E' POI TANTA DIFFERENZA, IN REALTA'...
L'UNICA DIFFERENZA E' CHE NON SI PUO' ESSERE ACCHIAPPATI QUANDO SI TOCCA FERRO...

ALLORA DIREI CHE NON STANNO GIOCANDO A GUARDIE E LADRI...

TAP
DOVE VAI?
TORNO INDIETRO!
HO SENTITO CHE C'ERA QUALCOSA DI STRANO DA QUANDO SI E' TUFFATO NEL FIUME...
PERCHE' NON ME NE SONO ACCORTA PRIMA?
NON STA AFFATTO GIOCANDO A GUARDIE E LADRI!
COSA...
ANF
ANF

ROBERT!

*TRA VIRGOLETTE < > SI PARLA IN INGLESE. KB

<IL BER-
SAGLIO E'
COMPLETA-
MENTE IM-
MOBILE!>
<PER IL MOMENTO
INTERROMPIAMO
IL BOMBARDA-
MENTO!>
<INVIAMO
LE TRUPPE
DI TERRA!>

<GLI F-16 SI
OCCUPINO DELLA
SORVEGLIANZA
AEREA!>

PERCEPISCO UNA STRANA SENSAZIONE...
E' MOLTO TENERA... UN MISTO DI GIOIA E ALLEGRIA...
CHE COSA SIGNIFICA...?
INOLTRE... C'E' UNA TOTALE SERENITA'...
SONO TANTI SENTIMENTI... TUTTI INSIEME...

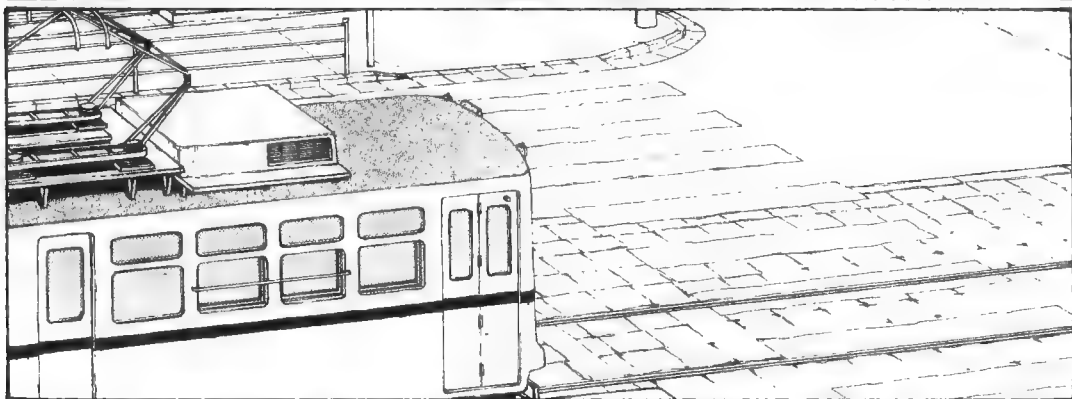
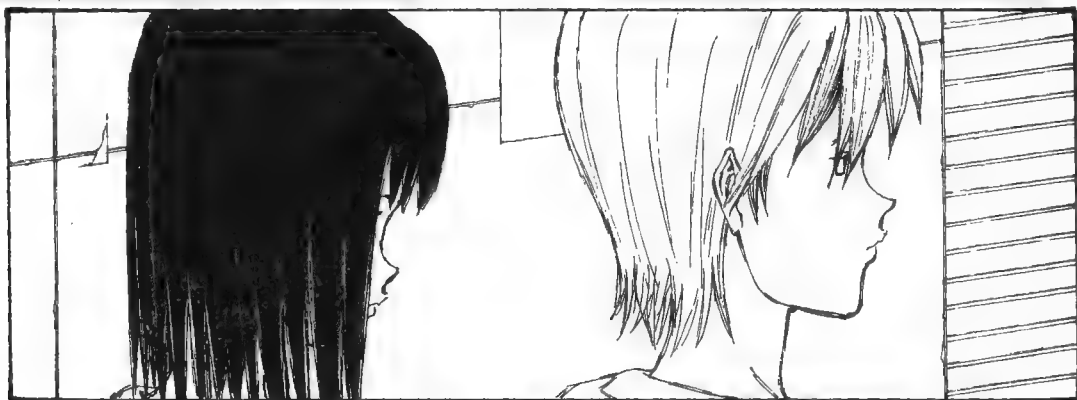
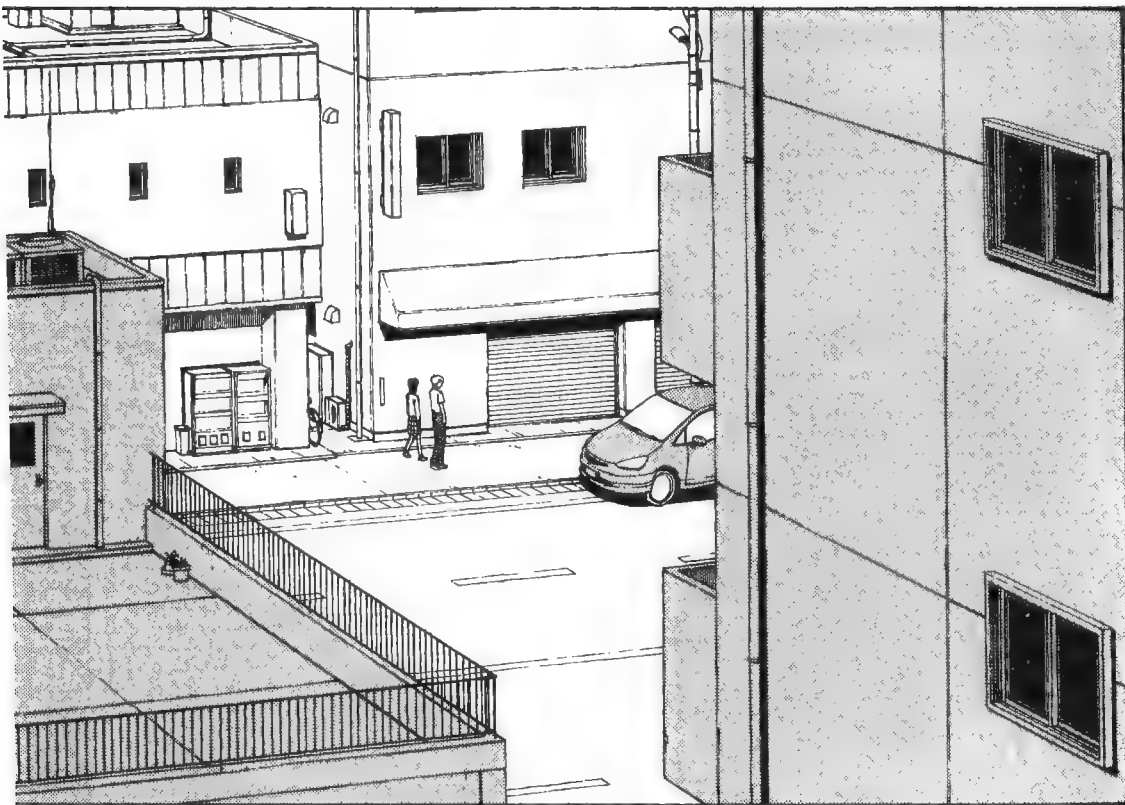
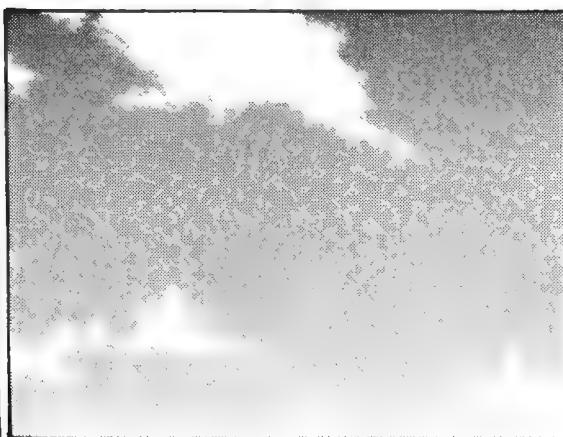
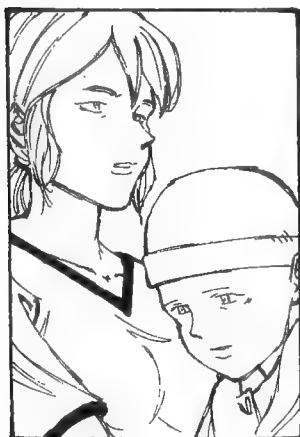
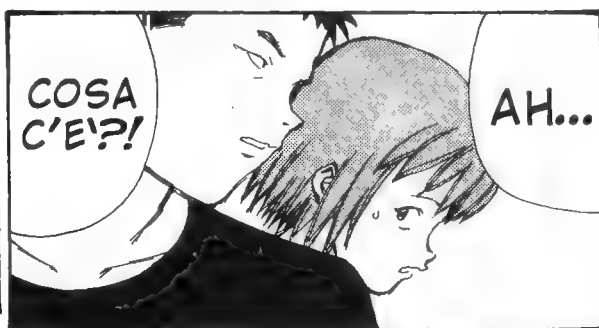
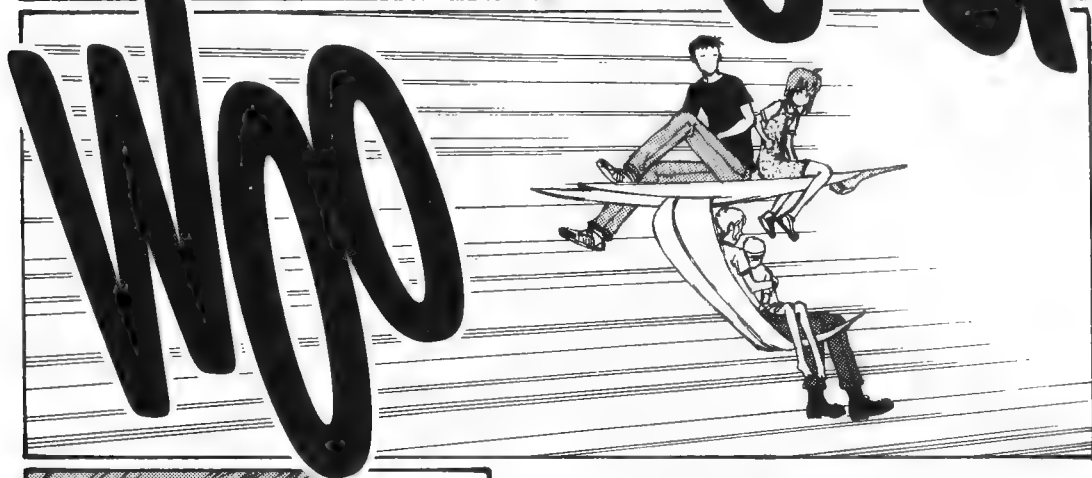
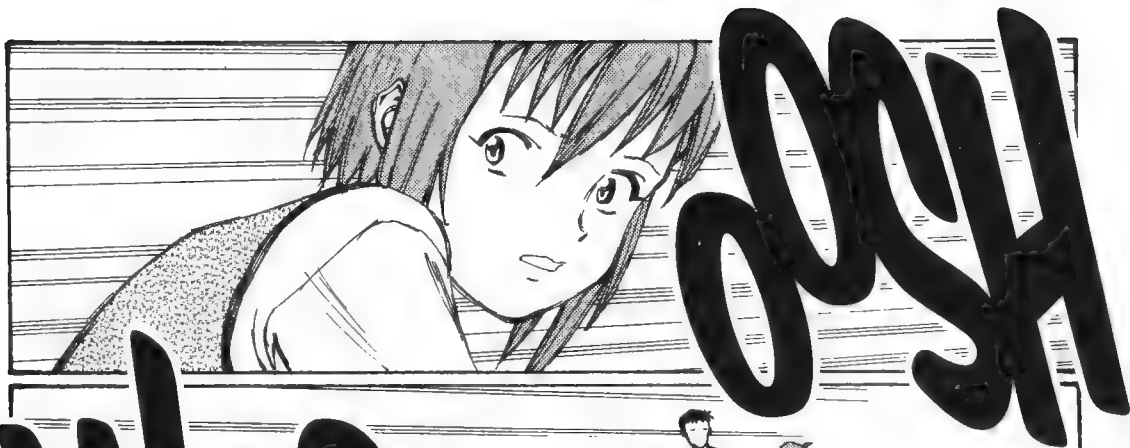
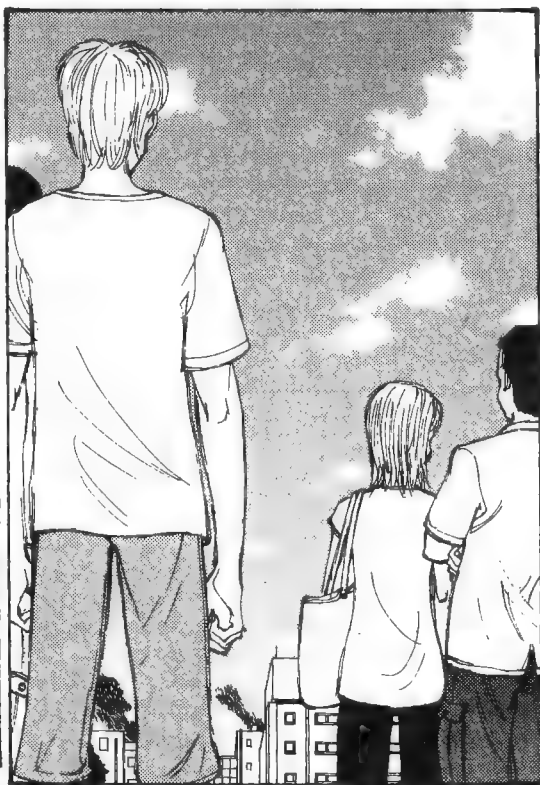
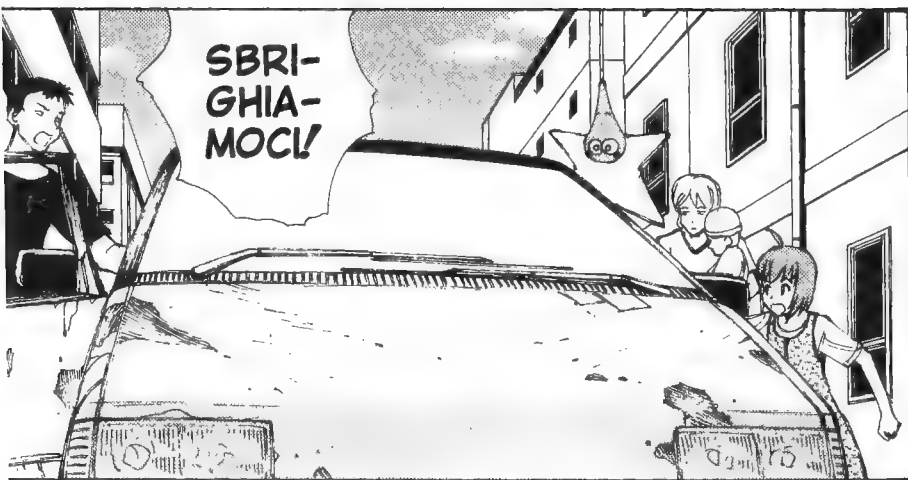
QUESTI... SONO I SENTIMENTI DI ROBERT?
PROBABILMENTE SI'...

FORZA, HOSHIMARU!
INDICAMI LA STRADA!
RUSH
LA MIA MACCHINA E' APPENA FUORI DALLA ZONA CON IL DIVIETO D'ACCESSO!
PER IL MOMENTO, ARRIVIAMO FIN LI'!

WOOOOSH
HO-SHI-MA...
COSA C'E'?!
AH...
AN-DIA-MO!
NIEN-TE...

NON POSSIAMO ANDARCI CON HO-SHIMARU?

NO! SCO-PRIREB-BERO LA SUA ESI-STENZA!

<ORA HO CAPITO.>

<DUE ANNI...
ERA DA DUE ANNI...>
<...CHE NON USCIVO CON TE, ROBERT...>

<IO...>
<...NON SONO UNA BRAVA MADRE.>

<ROBERT...>
<...QUALE SCELTA AVREI DOVUTO FARE...>

<...TRA UNA VITA IN CUI ASPETTARE GIORNO DOPO GIORNO CHE GIUNGESSE LA TUA MORTE...>
<...E UNA IN CUI FARTI VIVERE A TUTTI I COSTI?>
<TU... AVRESTI SCELTO DI ASPETTARE LA MORTE?>

<MA IO NON SAREI RIUSCITA A SOPPORTARE UNA VITA DEL GENERE...>

FRA POCO ARRIVEREMO ALL'OSPEDALE!
SKREE
FERMA LA MACCHINA.

...ERO PRE-PARATA A QUESTO. NON DOVETE PREOCCU-PARVI PER ME.
DA UN AN-NO...

COSA FARAI ADES-SO?

HO ANCORA ALCUNE COSE DA FARE.
SEPARIAMOCI QUI.
USA PURE LA MACCHINA.
LA TARGA E IL NUMERO DI TELAIO SONO FALSI, QUINDI NON SCOPRIRANNO LA SUA PROVENIENZA.
GRAZIE.
SHIINA...
MI DISPIACE PER AVERTI FATTO CORRERE UN PERICOLO...
ROBERT...
...NON SERBAVA ALCUN RANCORE VERSO DI TE, JANE...
CREDO CHE VOLESSE SOLO...
...GIOCARE INSIEME A TE... PER L'ULTIMA VOLTA.

...TI VOLEVA BENE, JANE.
ROBERT...
...I SUOI SENTIMENTI?
HAI PERCEPITO...
SI'.
VROOO
GRAZIE...

SKREEEK
AH...
A PROPOSITO DELL'INCIDENTE DI IERI MATTINA, IN CUI DEI BAMBINI SONO STATI INVESTITI...
SONO STATA IO.

CHI E' IL BAMBINO IN MAC-CHINA?
E' MIO FIGLIO.
SI CHIAMA ROBERT FRANK-LIN.
E...
...I BAMBINI CHE HO INVESTI-TO...?
OH, LO-RO...
ENTRAMBI SONO RICOVE-RATI...
...MA NON COR-RONO RISCHI.

MENO MALE...
GRAZIE A DIO...

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Sopra: *è possibile tracciare un parallelismo tra il 'genio bislacco' di Masayuki Kitamichi, autore di* ***Potëmkin****, e l'imprevedibile Andy Kaufman (qui interpretato da Jim Carrey)?*
Sotto: *fra due mesi preparatevi a innamorarvi di una* ***Adorabile Bruttina****, nella nuova, insolita mini-serie di Ayanokoji & Maekawa che* ***Kappa Magazine*** *vi presenta da dicembre! Curiosi, eh?*

Una figata pazzesca! (K160-A)

Cari Kappa Boys, ho un dubbio che mi rode da quando ho letto l'episodio di **Potëmkin** nel numero 154 di aprile. Alcune volte, quando ci si appassiona a una storia (qualunque essa sia e qualsiasi sia la tecnica con la quale è raccontata) si può rimanere delusi da come questa si conclude. Nel caso di **Potëmkin** quello che mi ha maggiormente sorpreso non è tanto l'epilogo, ma come si è arrivati a esso: in altre parole, la sensazione che ho avuto è che mancasse almeno un episodio che introducesse gli avvenimenti conclusivi. Sono del tutto convinto della vostra bravura e professionalità, senza contare che ritengo difficile che persone della vostra esperienza possano commettere un tale errore (sempre che sia stato commesso: infatti, visto lo stile di Masayuki Kitamichi, a pensarci non mi meraviglierebbe tanto che l'effetto straniante che ho percepito fosse voluto), ma sono rimasto talmente colpito nel leggere l'epilogo di **Potëmkin** che voglio farvi questa domanda, anche se, come ho detto prima, forse conosco già la risposta: ma non è che avete saltato un episodio? Come si spiega allora che improvvisamente:
1) Madoka si è trasformata in un mostro senza sapere come;
2) All'improvviso, senza che sia mai apparso prima, compare il Toranger Robot pilotato dall'intera squadra dei Toranger, alcuni dei quali in precedenza non erano mai stati presentati e dei quali non si sapeva nemmeno che fossero Toranger;
3) Come hanno fatto Tatsugoro e gli altri componenti di Guernicca a finire nello spazio? Come ci sono arrivati e quando sono partiti?
4) Come si è ritrovata Madoka in un luogo deserto a parlare con Guernic ?
5) E, soprattutto, se effettivamente Masayuki Kitamichi ha voluto concludere il suo fumetto impostando l'episodio conclusivo in questo modo, come potevamo noi lettori capirci qualcosa, se nei due mesi precedenti ci siamo ritrovati a leggere episodi (comunque molto divertenti) non legati alla trama su una ragazza che viveva sui tetti e sulle disavventure di un padre di famiglia giapponese disoccupato? Grazie per la pazienza. **Giuseppe Candela**, Napoli

Impossibile non farsi tornare alla mente la battuta di fantozziana memoria sulla Corazzata Potëmkin (..."E il montaggio analogico! E la carrozzina che cade lungo le scale! E l'occhio della madre!"...), visto il titolo di questo pazzesco fumetto di Masayuki Kitamichi. Anche se, in questo caso, ci troviamo di fronte a una 'figata pazzesca', e non a quell'altra cosa là citata dal personaggio interpretato dal mitico Paolo Villaggio. No, non è stato saltato nessun episodio: la storia si conclude proprio così! Sembra pazzesco, ma in realtà ha un senso: Masayuki Kitamichi ha infranto tutte le barriere del 'bon ton' fumettistico, ha raccontato una storia paradossale che ci ha divertito e fatto pensare (vecchi otaku, logiche di mercato, conflitti generazionali...) ma nella maniera più divertente immaginabile. E poi ha interrotto il flusso narrativo con episodi totalmente fuori serie (e fuori di testa), come quello del gatto detective o come quelli da te citati. Le tue perplessità sono più che giustificate, ma sei caduto – proprio come tutti noi – nella 'trappola' di Kitamichi, una macchinetta a orologeria che, sul finale, ha rivolto un sonoro sberleffo a tanti osannati serial animati moderni (molti dei quali ancora inediti – fortunatamente – in Italia), infarciti di misteri inspiegabili (e inspiegati!) e spacciati come capolavori proprio grazie alla loro pretenziosità. Kitamichi è riuscito a fare della vera satira sull'ambiente in cui lavora, evitando peraltro di farsi buttare fuori dalla porta di servizio! Infatti, tuttora, è all'opera su "Afternoon" con le avventure del Professor Gatto che abbiamo conosciuto in ***Potëmkin****. La chiave di lettura di questa pazzesca serie si trova nel quindicesimo episodio, apparso su* ***Kappa Magazine*** *136, dove i 'vecchi' del Guernicca si radunano e fanno il punto della situazione, leggendo inoltre le missive dei lettori giapponesi (che probabilmente arrivarono realmente all'autore!) e creando un vero e proprio cortocircuito editoriale mai visto prima. Va' a rileggerlo, e vedrai che comprenderai all'istante le sue intenzioni. Per quanto mi riguarda, Kitamichi è un 'genio bislacco', di quelli che non si fanno troppi problemi ad andare controcorrente rispetto ai luoghi comuni, a cui non importa nient'altro che coinvolgere il pubblico in un gioco che continua al di fuori della pagina, oltre il finale dell'episodio. Uno di quei tipi imprevedibili alla Andy Kaufman, noto al pubblico italiano soprattutto per il film-biografia* ***L'uomo sulla Luna*** *di Milos Forman, interpretato da Jim Carrey. Dategli un'occhiata, se vi capita sotto tiro, e capirete cosa intendo quando parlo di 'genio bislacco'. Verrebbe da dire "ah, ce ne fossero di più, di tizi come questi", ma è impossibile: la loro forza è proprio quella di 'forzare la normalità', creando profondi vortici e altissimi cavalloni nella calma piatta della quotidianità. E, comunque, personaggi così non ne nascono tanto spesso. Purtroppo o per fortuna? Non ne ho idea, e sinceramente non m'importa. L'importante è che ci siano, e noi siamo contenti di averne ospitato uno per circa tre anni sulle pagine di* ***Kappa Magazine****. Comunque sia, grazie per la tua lettera e, soprattutto, per le tue perplessità, perché hai dimostrato che* ***Potëmkin*** *ha colpito nel segno, e ha raggiunto i propri obiettivi: un'opera rassicurante può essere piacevole, ma una che mette a disagio e pone interrogativi è senz'altro impagabile! Al mese prossimo!*

Andrea BariKordi

...CHE FARE UN GIRO PER IL COMIC FESTIVAL SENZA BORSE APPRESSO...
...SIA UNA COSA MERAVIGLIOSA...

OTAKU CLUB - CONTINUA

EHI...
VI DISPIACE SE VADO A FARE UN GIRETTO?
NO PROBLEM! VA' PURE!

HO LA SENSAZIONE...

VUOI CHE TI DIA IL CAMBIO, SASAHARA?
RIPOSATI UN PO'!
AH... PUOI DAVVERO?
CERTO! ANCH'IO VOGLIO PROVARE L'EBBREZZA DI FARE IL COMMESSO! EH EH...

CASPITA...
FA UN CERTO EFFETTO TROVARSI ALL'INTERNO DI UNO STAND...

DEVO DARE IL RESTO, VERO?
L'ALBO COSTA 500 YEN, IL CONTO E' FACILE.
FIUUU...

EHI, COME STA ANDANDO?
OH, CIAO!

HAI FATTO IN FRETTA!
BE', ERO TROPPO IN PENSIERO...

MA... SIETE SOLO IN DUE?
KOSAKA E' ANDATO DA QUALCHE PARTE INSIEME A TANAKA...
CHISSA' DOVE? IH IH...

DUNQUE, COME VA?
OH, ECCOLO!
NON MALE...
...ANCHE SE NON ABBIAMO VENDUTO NEMMENO LA META' DELLE COPIE.

PENSI DI RIUSCIRE A VENDERLE TUTTE?
BE'...
MEGLIO TACERE PER SCARAMANZIA...

INOLTRE, HO UN PO' DA FARE INSIEME AL SIGNOR TANAKA.
OH, DAVVERO...?
CI VEDIAMO PIU' TARDI!

...MA COSA DEVONO FARE...?
E' UN SEGRETO! IH IH IH!

IO...
...HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...
SIGH
PREGO! POTETE SFOGLIARLO TRANQUILLAMENTE!

WOW! ABBIAMO INIZIATO A VENDERE BENE SUL SERIO...
E IO CHE CREDEVO CHE I CLIENTI SI SAREBBERO VERGOGNATI A COMPRARE UN ALBO EROTICO DA UNA RAGAZZA...
500 YEN, GRAZIE.
A QUANTO PARE, IN OCCASIONI COME QUESTA POSSONO IGNORARE QUEL TIPO D'IMBARAZZO...
FORSE LA CONSIDERANO UNA SPECIE DI PROVA DI CORAGGIO... O MAGARI, ADDIRITTURA PROVANO PIACERE NEL FARLO!

OH, CHE MERAVIGLIA! ABBIAMO DAVVERO UNO STAND!
ME NE CAPACITO SOLO ORA CHE LO VEDO!

ONO! QUEL COSTUME E' LA VERSIONE CERIMONIALE DELLA VICEPRESIDENTESSA?
NE ESISTE SOLO UN'ILLUSTRAZIONE!
DOBBIAMO VENDERE L'ALBO SU KUJIBIKI UNBALANCE, NO?

FACCIO LA COMMESSA, OK?
ALLORA E' MEGLIO CHE MI DAI IL CAMBIO!

PERCHE'?
ANDAVI BENE!
CREDO CHE I CLIENTI SARANNO PIU' CONTENTI, SE C'E' UNA RAGAZZA A PORGERGLI L'ALBO!

CO-S...?!
GRAZIE!
FLAP!
GRAZIE A TE!

SI E' SBIRCIATO TUTTO L'ALBO, E POI NON L'HA COMPRATO... QUESTO MI SECCA UN PO'...
BE', ANCHE NOI FACCIAMO SPESSO COSE DEL GENERE...

UH... HAI RAGIONE...
BIA BIA BIA BIA BIA BIA BIA

I TENTATIVI DI ATTIRARE CLIENTI PROSEGUIRONO, A VOLTE CORONATI DAL SUCCESSO, ALTRI SENZA ESITO...
IN SEGUITO SI RIUSCI' A VENDERNE QUALCHE COPIA A RIPETIZIONE, MA DI TANTO IN TANTO ERA CALMA PIATTA.
ALLE UNDICI DEL MATTINO, LE VENDITE TOTALI AMMONTAVANO A UNA VENTINA DI COPIE.

FORSE E' UN RISULTATO ABBASTANZA BUONO, PER UN CIRCOLO CHE PARTECIPA PER LA PRIMA VOLTA AL COMIC FESTIVAL...
A QUESTO RITMO, PERO'... SIAMO SINCERI... SARA' DIFFICILE VENDERE TUTTA LA TIRATURA... SERVIREBBERO DIECI ORE...
...PER DUECENTO COPIE...

CREDO CHE SIA PIU' FACILE SIA PER NOI VENDITORI, SIA PER CHI DEVE COMPRARE.
DUNQUE, DIVIDIAMOCI I COMPITI.

IO PRENDERO' I SOLDI E PORGERO' L'ALBO AI CLIENTI.
TU PENSA A DARGLI IL RESTO, SASAHARA!
OK, FACCIAMO COSI'!

HO FATTO PROPRIO BENE A PORTARE KOSAKA CON ME.
LUI E' MOLTO SPIGLIATO, CON LA GENTE...
NOVITÀ ASSOLUTA!
VENITE A DARE UN'OCCHIATA!

OH!
E' GIA' ARRIVATO UN ALTRO CLIENTE...
PREGO, PUOI SFOGLIARLO SENZA PROBLEMI!

SE MI PORGE MILLE YEN...
...GLI DO UNA MONETA DA 500...
FLIP
FLIP
...

SIGH!
BENE!
COSÌ!
SIAMO RIU-SCITI A VEN-DERNE UNA!
EH, GIA'!
MI E' VE-NU-TA UN'I-DEA.
PERCHE' NON PROVIA-MO A STARE IN PIE-DI?
UH?!
PARE CHE LA SECONDA COPIA NON SI VENDA TANTO FACIL-MEN-TE...
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
MMM...
¥500

...
BLA BLA BLA BLA
BLA
OH...
QUELLO GUARDA IL NOSTRO STAND...

POSSO DARE UN'OCCHIATA?
BLA
ECCO QUA!
BLA BLA
PREGO!
CERTO!

FLIP
...

NE PRENDO UNA COPIA!
OH... G-GRAZIE MILLE!
SONO 500 YEN.

MMM...

NE HO MILLE.
BENE.

TI DO IL RESTO.
TLAC TLAC

ECCO. 500 YEN.
OK.

GRAZIE MILLE DI NUOVO!

RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE
BLA BLA
WOOOW!
BLABLABLABLA
UOOOOOH!
BLA BLA
I-IL PAVIMENTO STA TREMANDO...

NON RIESCO A VEDERE, MA PARE CHE QUESTA SIA LA COSIDDETTA **CARICA INIZIALE** DELL'APERTURA...
CHISSA' CHE TRAMBUSTO...
MENO MALE CHE IL NOSTRO STAND NON SI AFFACCIA SULLA CORSIA PRINCIPALE!

HA INIZIO LA TERZA GIORNATA...

...DEL COMIC FESTIVAL 2004!

ORE 10:00

CHE L'EDIZIONE ESTIVA PRENDA IL VIA!

CLAP CLAP CLAP

新刊 300円

↑ NOVITA' 300 YEN

BE'...
♫

POSSO FARTI OMAGGIO DI QUELLA COPIA?
MMM?
HMMMM... MMM...

...NO, NON MI SERVE, GRAZIE!
M-MA CHE STRONZO!
¥500

DATECI DENTRO, EH?
SPERO CHE RIUSCIATE A VENDERE TUTTE LE COPIE! AH AH AH!
E' VENUTO SOLO PER DIRCI QUESTO... NE SONO CERTO!

GLI PIACE PROPRIO PORTARE SFIGA, A QUELLO...
GIA'!
COMUNQUE SPERO DAVVERO CHE RIUSCIAMO A VENDERLE TUTTE...

UH?
AH.
SPERIAMO BENE...

FORSE PIU' TARDI E' MEGLIO ANDARE A SALUTARE I DISEGNATORI CHE HARAGUCHI VOLEVA COINVOLGERE, MA CHE SIAMO COSTRETTI A RIFIUTARE...
AH... TU DICI...?

*AI GRANDI CIRCOLI OCCORRE PIU' PERSONALE, QUINDI POSSONO RICHIEDERE UN QUANTITATIVO MAGGIORE DI BIGLIETTI. KS

COME TI SEMBRA?
NIENTE MALE!

FLIP FLIP
WOW...

FLIP FLIP FLIP
UH... AH... OH!

NEANCHE UN ERRORE...
...DI STAMPA.
GIA'...
E' VERO!
OH, GRAZIE, TIPOGRAFIA...

PER L'ARCHIVIO NE TENIAMO DA PARTE VENTI COPIE.
POI DOBBIAMO APPLICARE L'ETICHETTA CON SU SCRITTO **CAMPIONE** ALLA COPIA DA PRESENTARE ALL'ORGANIZZATORE.
OH, HAI RAGIONE!

BENE, INIZIAMO AD ALLESTIRE LO STAND!
OH, BUONGIORNO!
D'ACCORDO!

¥500
741-b げんしけん

WOW! QUESTI SONO I VOLANTINI!
QUANTI!
BUONGIORNO! PIACERE!
IL PIACERE E' MIO!

P-POSSO APRIRE IL PACCO?
CERTO! VEDIAMO COM'E' VENUTA!

FRUSH
FRUSH

QUESTO E' IL NOSTRO STAND...

IN QUEI PACCHI C'E' LA NOSTRA FANZINE STAMPATA...

DOBBIAMO OLTREPASSARE QUESTO BANCONE, PER ENTRARE.

↑ INGRESSO PER I CIRCOLI

ALLORA, CI VEDIAMO DOPO!
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
LITTLE BIG SIGHT 1

ORE 7:35

KUJIBIKI UNBALANCE... LALLALÀ...

SI', SIAMO ARRIVATI POCO FA ALLA STAZIONE, E ORA STIAMO PASSANDO ACCANTO ALLA FILA DEL PUBBLICO.

SIETE IN MEZZO A QUESTA FILA?

BE', NON RIESCO PROPRIO A VEDERVI...

PRIMA FARETE DEGLI ACQUISTI, VERO?

ESATTO. PERCIO' POTRO' VENIRE ALLO STAND DEL NOSTRO CIRCOLO SOLO VERSO MEZZOGIORNO.

COMUNQUE, NON APPENA SI SARA' CAMBIATA, ONO VERRA' DA VOI INSIEME A TANAKA, QUINDI LORO ARRIVERANNO SUBITO!

AH, HO UN'ALTRA COSA DA DIRTI... DI' A KUCHIKI DI **MARCARE STRETTO** I CIRCOLI PIU' FAMOSI!

LEZIONE EXTRA
COME SI PORTANO LE TAVOLE - 2

DI NATSUKO HEIUCHI

IL REDATTORE CHE MI RICEVETTE SCIORINO' UNA SERIE DI DETTAGLI MOLTO PRECISI IN MERITO A COME DOVEVA ESSERE REALIZZATO UN FUMETTO PER RAGAZZE...

"LE ESORDIENTI DEVONO LIMITARSI A SEDICI PAGINE."

"CAPELLI COMPLETAMENTE LISCI E NERI NON SONO MOLTO CONSIGLIABILI. BISOGNA RENDERLI MOSSI E DARE UN SENSO DI LEGGEREZZA."

"PRENDI COME ESEMPIO LO STILE DI QUELL'AUTRICE FAMOSA..."

"NELLA SECONDA PAGINA, QUELLA SUBITO DOPO IL TITOLO, OCCORRE AGGIUNGERE QUALCHE ELEMENTO CHE FACCIA RIMANERE LE LETTRICI CON IL FIATO SOSPESO."

...MA ERANO IN REALTA' SOLO OSSERVAZIONI PIGNOLE E RIVOLTE A COSE POCO IMPORTANTI.

"IN QUESTO MOMENTO DISEGNI A QUELLI DEI CARTONI ANIMATI NON VANNO BENE."

VORRA' DIRE CHE DEVO IMITARLA...?

EVITA DI DISEGNARE PERSONAGGI MASCHILI CON PETTINATURE ROCKABILLY...

OH, INOLTRE...

...NON DISEGNARE MAI E DICO MAI QUESTO TRATTO SOTTO GLI OCCHI!

QUESTO

CO-SA?!

ROBA DEL GENERE NON C'ENTRA CON LA STORIA... IO VOGLIO DIVENTARE UNA FUMETTISTA PERCHE' DESIDERO DISEGNARE CON IL **MIO** STILE...

MI SORSERO MOLTI DUBBI E NON FUI AFFATTO SODDISFATTA DELL'INCONTRO, COSI' ALLA FINE LASCIAI PERDERE TUTTO...

BE', E' ANCHE VERO CHE IL FUMETTO CHE AVEVO PORTATO IN VISIONE NON ERA PROPRIO UN GRANCHE'!

IN ALTRE PAROLE, DEVI DISEGNARE E INVIARE LE TAVOLE AGLI EDITORI!
QUINDI, FATTI CORAGGIO E PROVA A FARE UN PASSO AVANTI!
SE HAI LE POTENZIALITA', IL TUO SEME GERMOGLIERA' SICURAMENTE!
TU CHE VUOI DIVENTARE FUMETTISTA...
...SE CONTINUI SOLO AD ASPIRARE A QUESTO MESTIERE, GUARDERAI PER SEMPRE I PROFESSIONISTI DAL BASSO, MENTRE LORO SARANNO SOPRA LE NUVOLE...
CHE INVIDIA...

SE CONTINUERAI A SFORZARTI PER FAR CRESCERE QUEL GERMOGLIO...
...UNA VOLTA NATO, SI SVILUPPERA' RAPIDAMENTE!
GROW
GROW
GROW
...E SICURAMENTE RIUSCIRAI A RAGGIUNGERE IL DRAGO!

DAMMI ALMENO UN PUGNO!
EHI!
BE', COSI' ANCHE LE PERSONE... EHM... AVANTI CON GLI ANNI... POSSONO...
BARRIERE ARCHITETTONICHE...
E QUESTO COSA C'ENTRA?
...DOTATO DEGLI ULTIMI RITROVATI PER L'ELIMINAZIONE DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE!
TRA PARENTESI, LA REDAZIONE DI "SHONEN MAGAZINE" SI TROVA OGGI IN UN NUOVISSIMO PALAZZO...
GIUSTO! PERCIO' ACCORRETE NUMEROSI A PORTARE LE VOSTRE TAVOLE AGLI EDITORI!

...ANCHE SE QUALCHE VOLTA MI CAPITA DI CADERE.

COME TANTI ALTRI, MI VERGOGNAVO UN PO' PER IL FATTO DI ESSERE DISOCCUPATA, DATO CHE ORMAI AVEVO PIU' DI VENT'ANNI...
I MIEI NON FECERO MAI DEL SARCASMO SU QUESTO FATTO...
...MA MI VERGOGNAVO UN PO' DI ME... COME RECITA UN VECCHIO DETTO, "CHI NON VA A LAVORARE"...
..."NON PRETENDA DI MANGIARE"...
NON CREDI CHE LA PROMESSA DI UNA PUBBLICAZIONE A PUNTATE SIA UNA MENZOGNA, E CHE IN REALTA' TU SIA STATA INGANNATA?
NON GLI SOMIGLIA!
ERA MOLTO PREOCCUPATO...
IN REALTA', TU NON SEI DOTATA PER QUESTO MESTIERE, NON TROVI?
MIO PADRE...
PERCHE' MI DICI COSI'?
NIENTE SARCASMO, SOLO CONSIDERAZIONI PIUTTOSTO DURE. OGGI, PURTROPPO, PAPA' NON C'E' PIU'...
NON GLI SOMIGLIA NEANCHE QUI.

PASSARONO CIRCA SEI MESI DAL DEBUTTO, PRIMA DI OTTENERE LA MIA PRIMA SERIALIZZAZIONE.
ERANO SOLO SEI MESI...? MI ERANO SEMBRATI SECOLI...
OGGI, SEI MESI VOLANO VIA IN UN SECONDO!
MA E' TROPPO BREVE, COSI'!
DICI?
TUTTORA PENSO CHE QUEL PERIODO SIA STATO PER ME IL PIU' DURO IN ASSOLUTO.

NEL BUIO COMPLETO IN CUI MI TROVAVO...
...I CONSIGLI DEL MIO REDATTORE SI STAVANO RIVELANDO COME LA LUCE DI UN FARO!
ERO TORMENTATA DALL'ANSIA, IN QUANTO NON SAPEVO COSA VOLESSI FARE E IN QUALE DIREZIONE ANDARE... MI SEMBRAVA DI NUOTARE NEL MARE DI NOTTE, SENZA SAPERE DOVE FOSSE LA RIVA...
SPLASH
SPLASH
PANT
PANT
PANT
HII!
...ANCHE SE NON HO MAI PROVATO A NUOTARE NEL MARE DI NOTTE...

GLI STORYBOARD E I DIALOGHI FURONO APPROVATI SUBITO, DURANTE LA RIUNIONE DEI REDATTORI. O, ALMENO, MI FU RIFERITO CHE FOSSE ANDATA COSI'.

IN REALTA' SCELSI QUEL TITOLO IN TUTTA FRETTA, POCO PRIMA CHE VENISSE PUBBLICATA L'OPERA.

LA NOSTRA VETTA (1) ↑

A PROPOSITO: LA NOSTRA VETTA NARRA UNA STORIA DI GIOVENTU' DEDICATA ALL'ALPINISMO, NELLA QUALE IL GENIALE SCALATORE KYOSUKE E L'ECCELLENTE STUDENTE KUNIHIKO SFIDANO LE MONTAGNE DEL MONDO. NON POCHI LETTORI RIMASERO COLPITI DALLA SENSAZIONALE SCENA FINALE. PURTROPPO LA MINISERIE, COMPOSTA DA DUE VOLUMI, E' ORMAI ESAURITA DA TEMPO... NH

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

ALLA RICERCA DI UN EDITORE - V

"UN FUMETTO SULL'ALPINISMO E' RARO", MI DISSE, "PERCIO' GIA' SOLO QUESTO FATTO LO RENDE PARTICOLARE E INNOVATIVO. INCURIOSIRA' I LETTORI, E DOPOTUTTO HAI DEBUTTATO CON UNA STORIA SU QUESTO SPORT."

FURONO PROPRIO I CONSIGLI DEL MIO REDATTORE A RISVEGLIARMI...

DISEGNA QUALCOSA CHE TI PIACCIA. L'ALPINISMO, PER ESEMPIO.

DA SOLA NON ERO RIUSCITA A CREARE LA MIA SECONDA OPERA, DOPO IL DEBUTTO.

TANTO ORMAI HO LE SPALLE AL MURO...

CI PROVO...

FARO' MORIRE ANCHE DUE O TRE PERSONAGGI, SE QUESTO SARA' NECESSARIO PER RENDERE LA STORIA PIU' STRAPPALACRIME POSSIBILE!

CHE GIUDICHINO SCONTATA QUESTA STORIA, SE LO DESIDERANO!

NON M'IMPORTA COSA VA DI MODA!

DISEGNAI LETTERALMENTE SPINTA DALLA DISPERAZIONE!

FARO' PIANGERE TUTTI!

AH, BEATA GIOVENTU'! SI TIENE IN CONSIDERAZIONE SOLO CIO' CHE FA COMODO...

NON E' AFFATTO VERO! UNA COSA DEL GENERE NON MI E' MAI PASSATA PER LA TESTA!

...E DI RINUNCIARE ALLA CARRIERA DI FUMETTISTA, SE NON FOSSI RIUSCITA NELL'INTENTO!

ORMAI NON AVEVO UN'ALTRA OCCASIONE, QUINDI DECISI DI FARE QUEL CHE MI PAREVA...

E' SOLO CHE C'E' IL RISCHIO D'IMPAZZIRE, A PENSARE TROPPO AL FUTURO!

DATO CHE DISEGNARE LE RAGAZZE ERA IL MIO PUNTO DEBOLE, CREAI UNA STORIA SULL'AMICIZIA TRA RAGAZZI!

MA QUANDO SI SUPERA LA SOGLIA DEI TRENT'ANNI, FORSE NON SI PUO' CONTINUARE A PENSARE IN QUEL MODO...

ALL'EPOCA, NEL GENERE RIVOLTO AI RAGAZZI, I PERSONAGGI MASCHILI DI ORIGINE GIAPPONESE DOVEVANO ASSOLUTAMENTE AVERE I CAPELLI COMPLETAMENTE NERI. MA PER RENDERE PIU' DIVERSI POSSIBILI I PROTAGONISTI, DECISI DI DISEGNARNE UNO CON I CAPELLI BIANCHI. OGGI, UN PERSONAGGIO COSI' NON SAREBBE TANTO STRANO, VISTO CHE MOLTI SI TINGONO I CAPELLI, MA ALLORA ERA UNO SHOCK!

IN FIN DEI CONTI, QUESTO E' LO SCHEMA CHE MI PIACE DI PIU' ANCHE OGGI...

PROPRIO QUANDO PENSAVO DI AVERE QUASI RAGGIUNTO IL DRAGO...
AHH...
...EBBI LA NETTA SENSAZIONE DI ESSERMI SOLO ILLUSA...
NON CAPIVO COSA DOVEVO DISEGNARE...
E COSI' SPROFONDAI IN UNO STATO DI COMPLETA CONFUSIONE.
FORSE LA MIA UNICA POSSIBILITA' E' GETTARMI SOTTO IL TRENO...
DOPO CHE LA MIA ENNESIMA IDEA FU BOCCIATA, SULLA STRADA DI RITORNO PER CASA L'ATMOSFERA ANIMATA DELLA STAZIONE DI SHINJUKU ERA INSOPPORTABILE PER ME... SENTIVO LE GINOCCHIA CEDERE...
TWOOOO

NON VOLEVO RIPETERE LO STESSO ERRORE...
A DIRE LA VERITA', IO FALLII NEL CREARE LA MIA SECONDA OPERA, ANCHE TOCCANDO LE COMMEDIE ROMANTICHE PER RAGAZZE.
IN REALTA' QUESTO E' UN OSTACOLO MOLTO PIU' DIFFICILE DA SUPERARE, RISPETTO AL DEBUTTO!
MI TROVAVO DAVANTI ALLO SCOGLIO DELLA SECONDA OPERA!
CI SONO MIGLIAIA DI PERSONE CHE CONCLUDONO LA LORO CARRIERA SOLO CON L'OPERA DI DEBUTTO.
IL NUMERO DI PERSONE CHE RIESCONO A PROCEDERE OLTRE LO SCOGLIO, E' VERAMENTE BASSISSIMO.
2ª opera
debutto

FU COSI' CHE REALIZZAI UNO STORYBOARD COMPLETO DI BATTUTE PER UNA STORIA INTITOLATA LA NOSTRA VETTA...
la nostra vetta
1
S-SI', MA...
HAI DEBUTTATO CON UNA STORIA DI QUEL TIPO, DOPOTUTTO...
SCUSA, MA PERCHE' NON DISEGNI UN FUMETTO SULL'ALPINISMO?
ANCHE IL MIO REDATTORE NON SAPEVA PIU' COSA FARE... POI, UN CERTO GIORNO...
EL DORADO LEGEN

DA QUEL GIORNO M'IMPEGNAI A FONDO SUI DIALOGHI.
DIALOGHI, DIALOGHI!
LI SCRIVEVO E LI RISCRIVEVO, CERCANDO DI PERFEZIONARLI SEMPRE PIU'!
TRE PUNTATE DI TRENTA PAGINE CIASCUNA...
CONTINUAI A LAVORARE DI MATITA, GIORNO DOPO GIORNO, SENZA SOSTA...
NON CE LA FACCIO PIU'...
VOGLIO PENNINO E INCHIOSTRO...

DOPO ESSERE STATA DERISA (?) PER IL FUMETTO SULL'ALPINISMO, MIRAVO A OTTENERE UNA PUBBLICAZIONE A PUNTATE CON UN NORMALE (?) FUMETTO...
storyboard ②
storyboard ①
SI TRATTAVA DI UNA COMMEDIA MOLTO UMANA...
INCENTRATA SU UN GIOVANE MOTOCICLISTA SVIATO E RISSOSO.
...NONOSTANTE AVESSI RICEVUTO ANCHE MOLTI MESSAGGI DA LETTORI CHE AVEVANO APPREZZATO IL MIO FUMETTO SULL'ALPINISMO ED ERANO RIMASTI COMMOSSI.
MI SONO COMPORTATA DA VERA SCIOCCA...
PERO'...
...GIORNO DOPO GIORNO...
SCARTATA!
THUMP
...LE MIE IDEE VENIVANO SEMPRE CESTINATE!

OGNI TRE GIORNI MI RECAVO IN REDAZIONE...
...DOVE INCONTRAVO IL MIO REDATTORE, CON CUI POI ANDAVO ALLA SALA DI CONVERSAZIONE TAKIZAWA NEL QUARTIERE DI SHINJUKU, PER DISCUTERE LE IDEE.
MA PIU' MI IMPEGNAVO, PIU' LA STORIA DIVENTAVA NOIOSA...
MMM... NON E' PROPRIO ENTUSIASMANTE...
...E IL PROTAGONISTA NON HA MOLTO CARISMA.
A PROPOSITO, HEIUCHI... LE RAGAZZE CHE DISEGNI TU NON SONO PARTICOLARMENTE CARINE, SAI?
PERSONALMENTE HO TROVATO ABBASTANZA INTERESSANTE QUESTA STORIA, MA NELLA RIUNIONE DI REDAZIONE NON E' STATA MOLTO APPREZZATA...

*SI TRATTA DI NUMERI SPECIALI DELLA RIVISTA, SU CUI SPESSO VENGONO SPERIMENTATE NUOVE SERIE O NUOVI AUTORI. KB

CONSIGLI: IL PROCESSO STANDARD PER LA REALIZZAZIONE DI UN FUMETTO INIZIA CON LA CREAZIONE DELLA TRAMA (LE LINEE GENERALI, UNA SPECIE DI COPIONE), POI SI PROCEDE SCRIVENDO I DIALOGHI (NEGLI STORYBOARD SI ABBOZZANO VIGNETTE E BALLOON A MATITA), E SOLO ALLA FINE SI REALIZZANO I DISEGNI VERI E PROPRI. POI, OGNUNO HA LA PROPRIA TECNICA PERSONALE, OVVIAMENTE... NH

I FUMETTI CITATI QUI SOTTO SONO, DA SINISTRA: **BARIBARI DENSETSU** DI SHUICHI SHIGENO, **AITSU TO LULLABY** DI MICHIHARU KUSUNOKI, **ASHITA TENKI NI NAARE*** DI TETSUYA CHIBA E **BATS & TERRY** DEL MAESTRO YASUICHI OSHIMA. SONO TUTTI DEI CAPOLAVORI, CONSIDERATI VERE E PROPRIE OPERE MONUMENTALI DEL MONDO DEI FUMETTI RIVOLTI AI RAGAZZI. **NH**

NO.

...POTREI ESSERE PAGATA PER LE TAVOLE DISEGNATE...?

DATO CHE ORMAI NON AVEVO PIU' NULLA DA PERDERE...

MI RISPOSERO CHE LA RETRIBUZIONE PER QUELLE TAVOLE ERA GIA' COMPRESA NEL PREMIO.

QUALCUNO MI CONVINSE AD ANDARE A FARMI PAGARE LA PUBBLICAZIONE DEL FUMETTO...

MI VERGOGNAVO TALMENTE, CHE NON RIUSCII A ENTRARE NELLE LIBRERIE PER UNA SETTIMANA INTERA... TANTO CHE NON POTEI MAI COMPRARE IL NUMERO DI "SHONEN MAGAZINE" SU CUI AVEVO ESORDITO! E COSI', OGGI NON LO POSSO CONSERVARE FRA LE MIE CREATURE DI CARTA E INCHIOSTRO...

MA... MA...

DAI, NON E' AFFATTO COME DICONO!

PAT

*NOTO AGLI ITALIANI PER IL CARTONE **TUTTI IN CAMPO CON LOTTI**, UNA SERIE BASATA SUL GOLF. **KB**

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

ALLA RICERCA DI UN EDITORE - IV

↑ "SHONEN MAGAZINE"

*ATTUALMENTE IL PREMIO SPECIALE E' DA UN MILIONE DI YEN, MENTRE QUELLO SEMPLICE DA SETTECENTOMILA. NH

CONSIGLI. SE PER DISEGNARE CINQUANTA TAVOLE CI METTETE PIU' DI DUE MESI, LA VOSTRA UNICA POSSIBILITA' DI DIVENTARE PIU' VELOCI E' QUELLA DI MANTENERE UNA COSTANTE PRODUZIONE QUOTIDIANA. SENZA ACCORGERVENE, AUMENTERA' ANCHE LA VOSTRA VELOCITA'.

E CONTINUAI A DISEGNARE.
FINITO IL MIO LAVORO QUOTIDIANO, ALLE UNDICI DI SERA MI METTEVO A DISEGNARE. UNA TAVOLA PER VOLTA, CON MOLTA CURA...
ERA LA PRIMA VOLTA CHE DISEGNAVO UN FUMETTO TANTO LUNGO. CINQUANTUNO PAGINE NON SONO UNO SCHERZO.
CONTINUAI A DISEGNARE SENZA MAI LAMENTARMI.
PER DOCUMENTARMI SUI PAESAGGI COMPRAI UN LIBRO FOTOGRAFICO SULLE MONTAGNE. ERA MOLTO CARO PER ME, MA PROVAI UNA GRANDE GIOIA NEL COMPRARLO...
THUMP
CHE TOMO!

OH, QUESTA MI PIACE!
AI PRIMI POSTI DELLA TOP TEN MUSICALE C'ERANO YUMING E GLI OFF COURSE
ALL'EPOCA I MINIMARKET STAVANO APERTI SOLO FINO ALLE UNDICI DI SERA, NON 24 ORE SU 24 COME OGGI.
QUANTO MI SEMBRAVANO BUONE LE CONFEZIONI DI RAMEN PRECOTTI CHE MANGIAVO COME SPUNTINO NOTTURNO!
CONTINUO ANCORA PER UN PO'...
NON DORMIVO NEMMENO, PER EVITARE DI SPRECARE TEMPO.
IL TELEVISORE E IL VIDEOREGISTRATORE CHE COMPRAI A RATE MI COSTARONO BEN CENTOMILA YEN!
ELEVEN
おにぎり
NON POTETE NEMMENO IMMAGINARE QUANTO FOSSE DIVERTENTE PASSARE LA NOTTE IN BIANCO, ASCOLTANDO LA RADIO E LE CASSETTE!
MONOLOCALE DI TRE METRI QUADRI
ANDAVO AL BAGNO PUBBLICO

COSÌ, LE MIE PRIME DUE FOGLIOLINE CONTINUARONO A MOLTIPLICARSI E A CRESCERE RAPIDAMENTE...
MI DIVERTIVO DAVVERO!
ERA DIVERTENTE.
MI SENTIVO GIÀ UNA VERA FUMETTISTA!
È DIVERTENTE FARE LA NOTTATA!
ERA TALMENTE DIVERTENTE FARE FUMETTI CHE LASCIAI L'ALTRO LAVORO CHE AVEVO ALL'EPOCA...
DORMIRE È FONDAMENTALE!
DA QUANDO SONO DIVENTATA UNA PROFESSIONISTA, PERÒ, HO DECISO DI NON PASSARE PIÙ LE NOTTI IN BIANCO.

LA SCENA FINALE, PERO'...
...NON E' MOLTO ADATTA PER CONCLUDERE LA STORIA, QUINDI AGGIUNGI UN'ALTRA PAGINA.
USA DISEGNI DINAMICI, CREA UN'ATMOSFERA PIU' VIVACE.
EL DORADO LE
COSA?! MA COSI' VERREBBE FUORI UN FUMETTO DI BEN CINQUANTUNO PAGINE!
IL REGOLAMENTO STABILISCE UN LIMITE MASSIMO DI CINQUANTA...

OH, NON C'E' NESSUN PROBLEMA.
L'IMPORTANTE E' CHE VENGA FUORI QUALCOSA D'INTERESSANTE.
OOOH!
QUESTO FU UN ENORME SHOCK CULTURALE PER ME!
TUTTORA CHIEDO SPESSO DI AUMENTARE LE PAGINE!
EL DORADO LEGEND
45
L'ATTUALE REGOLAMENTO DEL CONCORSO A FUMETTI DI "SHONEN MAGAZINE" DICE CHE: SI STABILISCE UN NUMERO MASSIMO DI SESSANTA PAGINE, CHE E' IL PIU' ALTO TRA LE RIVISTE RIVOLTE AI RAGAZZI. LA REDAZIONE RITIENE CHE SIA NECESSARIO UN ALTO QUANTITATIVO DI PAGINE PER FAR SI' CHE I CONCORRENTI POSSANO METTERE IN MOSTRA APPIENO LA PROPRIA TECNICA. SUPERANDO IL NUMERO MASSIMO DI PAGINE STABILITO, IL CANDIDATO NON RISCHIA LA SQUALIFICA A PRIORI, MA UN ELABORATO ECCESSIVAMENTE LUNGO CORRE IL RISCHIO DI ESSERE GIUDICATO NEGATIVAMENTE ALLE SELEZIONI.
NON ESAGERARE, DUNQUE...
COSA?!
EHI, M., HO BISOGNO DI ALTRE DUE PAGINE! NON HO ABBASTANZA SPAZIO!
E DAI! TANTO C'E' SEMPRE QUALCUNO CHE NON RIESCE A CONSEGNARE LE TAVOLE IN TEMPO, NO?! VOGLIO IL SUO SPAZIO!

E COSI' LO STORYBOARD FU APPROVATO!
DUNQUE, ERA ORA DI INIZIARE A DISEGNARE SUL SERIO!
IN QUEL MOMENTO, IL MIO GERMOGLIO SVILUPPO' LE SUE PRIME DUE FOGLIOLINE.
SI TRATTAVA DEL PRIMO FUMETTO LUNGO CHE DISEGNAVO IN VITA MIA! DI BEN CINQUANTUNO PAGINE!
FLIP
ANCORA OGGI, IN MOMENTI COME QUESTI MI SENTO SOLLEVATA PIU' CHE IN OGNI ALTRA OCCASIONE!

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

ALLA RICERCA DI UN EDITORE - III

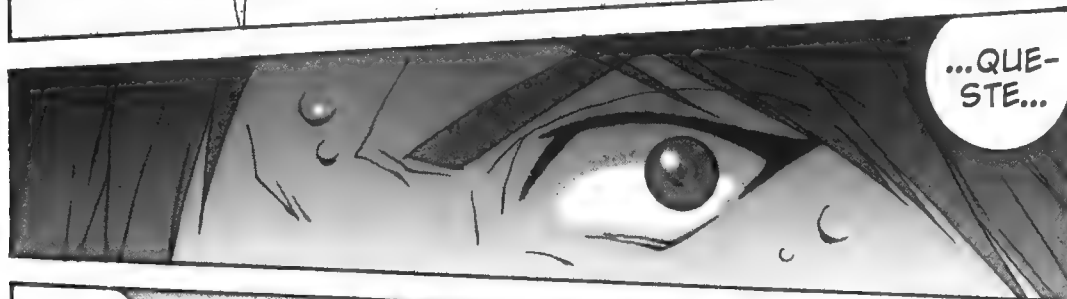
PERCHE' MI FAI VEDERE QUEL BRUTTO MUSO APPENA ALZATA?! VUOI METTERMI DI CATTIVO UMORE FIN DA SUBITO?!
AGH!
AH... QUESTA SI' CHE E' LA SOLITA YUKIKO...
THUD THUD
AHIO... AHIO...
HO CAPITO TUTTO... E' MASOCHISTA!

QUESTO E' TAKAAKI, CONCIATO PER LE FESTE ⇣

IL GIORNO DOPO...

SASUGA

COME...?

PER...
...QUE-
STE...
...CO-
SE...
...DO-
VRESTI
INTERPEL-
LARE ME!
AAH!
SBAM

OOOH!
ARGH! E' ARRIVATO DARTH FENER?!

SI'...
ORA LO
SENTO...
AHH...

E... E ADESSO... CHE FACCIO?!
E' VERO CHE NON E' UMANA, MA SE FACESSI COME MI HA CHIESTO... RAFFREDDARE IL SUO CORPO BOLLENTE CON IL MIO... Q-QUESTO POTREBBE CONTRAVVENIRE A BLA-BLA BLA-BLA COME SOPRA!

F-FORSE... RAFFREDDANDO IL MIO CORPO CON IL GHIACCIO... CON TUTTO IL GHIACCIO...
ARRGH! CHE FREDDO!
NGH!!

ECCO, YUKIKO! TI SENTI MEGLIO, ORA?!
FSSS
SCSSSH
CORAGGIO, RISPONDIMI...

SENTI FRESCO, ORA?!
MA... COS'E' QUESTA LUCE...?

HHH... HHAH...
COME TI SENTI? VA UN PO' MEGLIO? UH? COME DICI...?
CO-SA?!

PRE-
STO...

C-COSA DEVO FARE?!
ANCHE SE NON E' UMANA, TEMO CHE SPOGLIARE UNA FANCIULLA SIA UN ATTO CHE CONTRAVVIENE ALL'ORDINANZA PROVINCIALE DI TOKYO...

HANF
HANF

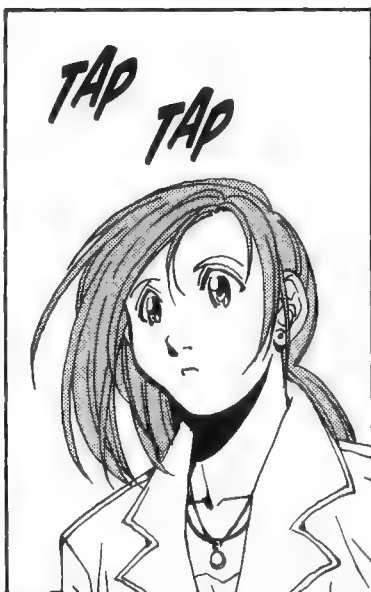
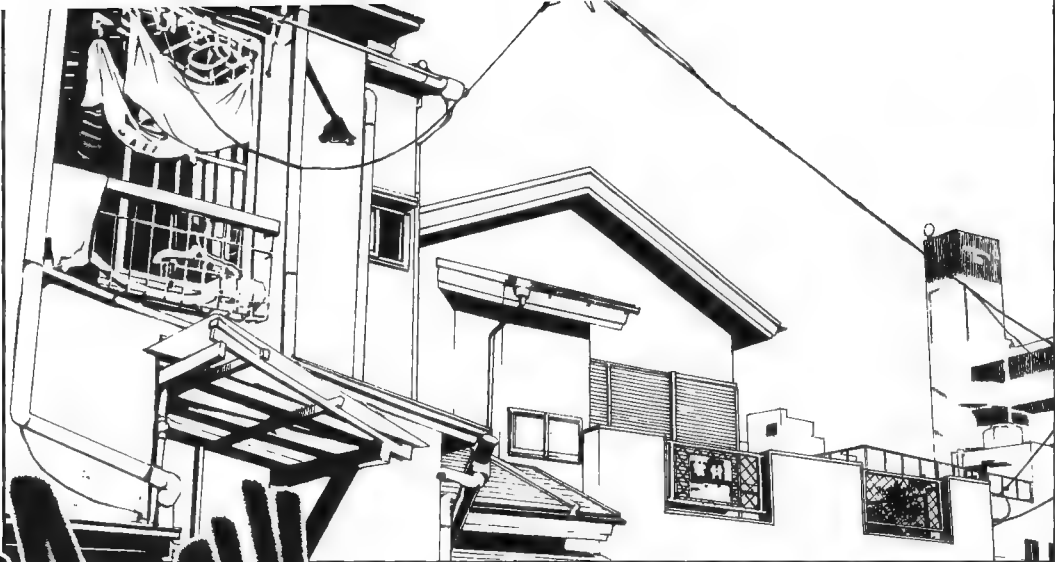
S-SE LE SLACCIO QUESTO SECONDO BOTTONE... DOPOTUTTO...

...NON ESPLODERA' MICA, NO? NIENTE DI CHE...
HANF

PLICK

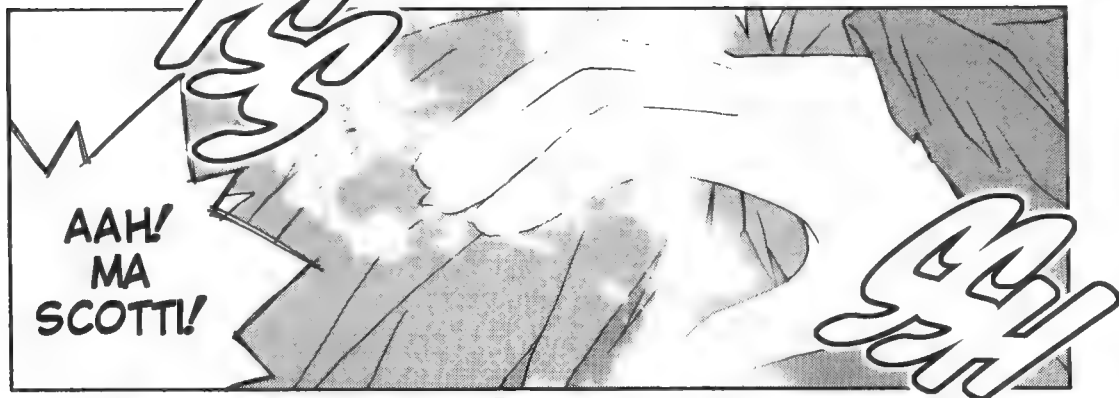
BASH

VEDO... VEDO...
DOVE DIAVOLO E' ANDATA KRAEHE, IN UN MOMENTO DEL GENERE?! HA DETTO CHE ANDAVA A LAVORARE, MA... CHE LAVORO FARA'?!
COSA POSSO FARE?! COSA POSSO FARE?!
TAP TAP TAP TAP
SPOGLIAMI...
HO TANTO CALDO...
GULP
TOGLIMI TUTTI I VESTITI...
MA... MA IO NON...
COSA?!
TAKAAKI...

AAAAH!
CHE CRU-DELTA'!
E' UN UOMO PERFI-DO!
PLOC PLOC
CHE...?
TAP TAP
TAP TAP
C-COSA...? TAKA-AKI?
GR
N-NO-RI-CHAN... CHE COSA TI E' SUC-CESSO? MI FAI UN PO' PAURA...
OH, HI-CHAN... TAKAAKI E' LA MAL-VAGITA' FATTA PER-SONA!
AB
PLOC PLOC PLOC

I-IL BLOCCO DI GHIACCIO SI E' COMPLETAMENTE SCIOLTO...
M-MA QUANTA FEBBRE AVRA'...?
FLIP

FOOOP
CO-SA?!
85.0°C
OTTANTA-CINQUE?! C-CHE RAZZA DI FEBBRE! COSA POSSO FARE...?

SKREE
WROOO
ANCHE SE SEI UN MIO AMICO, ME LO DEVI PAGARE QUEL GHIACCIO, TAKAAKI! ALTRIMENTI MIO PADRE MI AMMAZZERÀ!
TI HO PORTATO DEL GHIACCIO! ORA TI RAFFREDDERÒ, YUKIKO! GRAZIE, TORAO! È UNA FORTUNA CHE LA TUA FAMIGLIA VENDA ANCORA IL GHIACCIO!
SUZUKI
ANF
ANF
ANF
GUARDA, YUKIKO! TI HO PORTATO UN BLOCCO DI GHIACCIO!
STRINGILO TRA LE BRACCIA!

AAH! MA SCOTTI!
HAI UNA FEBBRE ALTISSIMA!
HNNN...
AH...
POF
ACQUA... GHIACCIO...
DEVO TROVARE QUALCOSA CON CUI RAFFREDDARLA!
AH!
TAPTAPTAPTAP
ASPETTAMI, YUKIKO!
VIAP

YU-
KIKO...
SEI SICURA DI STAR BENE?
PAT
TAKA-
AKI...

FLAP

MA INSOMMA, TAKAAKI! COS'HAI INTENZIONE DI FARE RIMANENDO TUTTO SOLO CON LEI?!

VATTENE SUBITO VIA!

TU DISTURBI I MIEI VICINI DI CASA! VATTENE VIA IMMEDIATAMENTE!

SPRUZ

CREAK

THUMPF

SII DELICATO...

OH, SCUSA... TI SEI FATTA MALE, YUKIKO?

NO...

FLOP

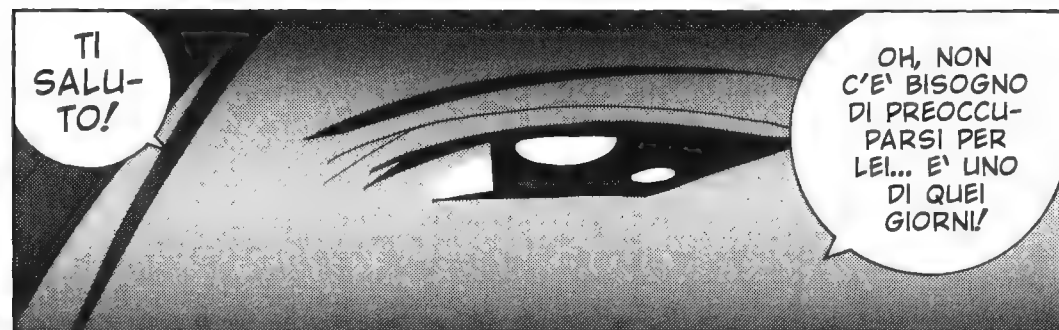
AH...

NON SONO AFFATTO ARRAB-BIATO!
...PERCHE' SEI COSI' ARRAB-BIATO?
BLINK
TAKA-AKI...
UH!
FLIP
...A-ANZI, VORREI SAPE-RE UNA VOLTA PER TUTTE COSA STA SUCCE-DENDO!
PUF
GRAB
NON SARAI PER CASO UN ALTRO SICARIO INVIATO DAL MONDO DEI COLORI, VERO?!
MA SEI SUL SE-RIO TU, YUKI-KO?!
PUF
NO... SONO YUKIKO...
MA CHE STAI DICEN-DO?! NON HAI PRO-PRIO CAPI-TO UN...
FLAP
FLAP
MA... TAKAAKI... C'E' GENTE CHE GUARDA... NON MI SEMBRA IL CASO DI FARE QUESTE COSE IN PUBBLICO...

UH?!

COSA TI PRENDE, KRAEHE?! PERCHE' INDOSSI UN TAILLEUR?
PER ANDARE AL LAVORO. L'HAI DETTO TU CHE AVREI DOVUTO LAVO-RARE, NO?

S-SI'... E' VERO, MA...
EC-CO...

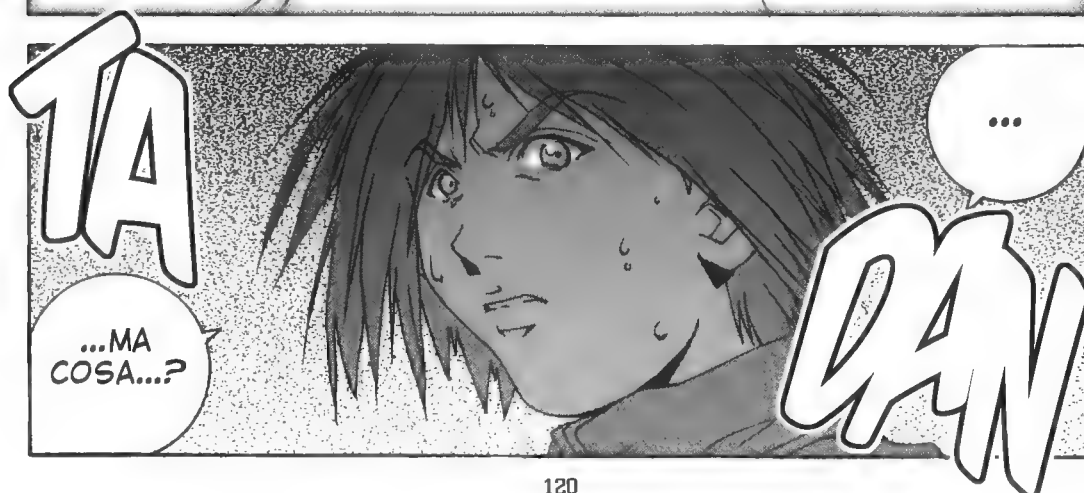
...C'E' QUALCO-SA CHE NON VA IN YUKI-KO!
DAV-VERO...?

OH, NON C'E' BISOGNO DI PREOCCU-PARSI PER LEI... E' UNO DI QUEI GIORNI!
TI SALU-TO!

MA TU... SOLITAMENTE NON...?

TI HO DETTO DI SMETTERLA DI GRIDARE! E POI NON TI PERMETTERE PIU' DI SBIRCIARE NELLA MIA CAMERA!

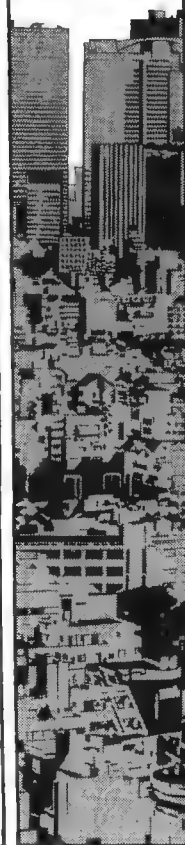
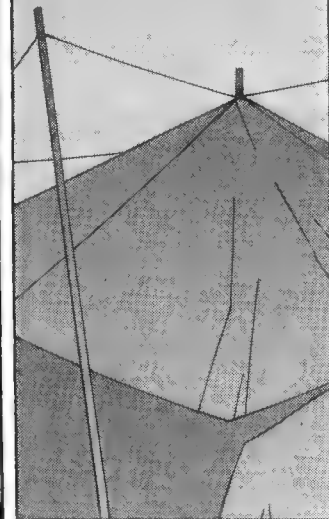
NON SONO ANCORA ABITUATA ALLA VITA DI QUESTO MONDO! NON L'HAI ANCORA CAPITO, BRUTTO SCEMO?!

HNN... TAKAA-KI...?

...BUONGIORNO... COSA C'E'... PERCHE' MI GUARDI COSI'...?

WHUUMP
E' GIA' MATTINA...

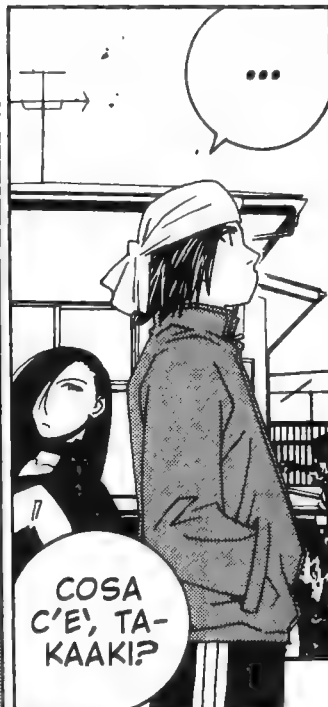
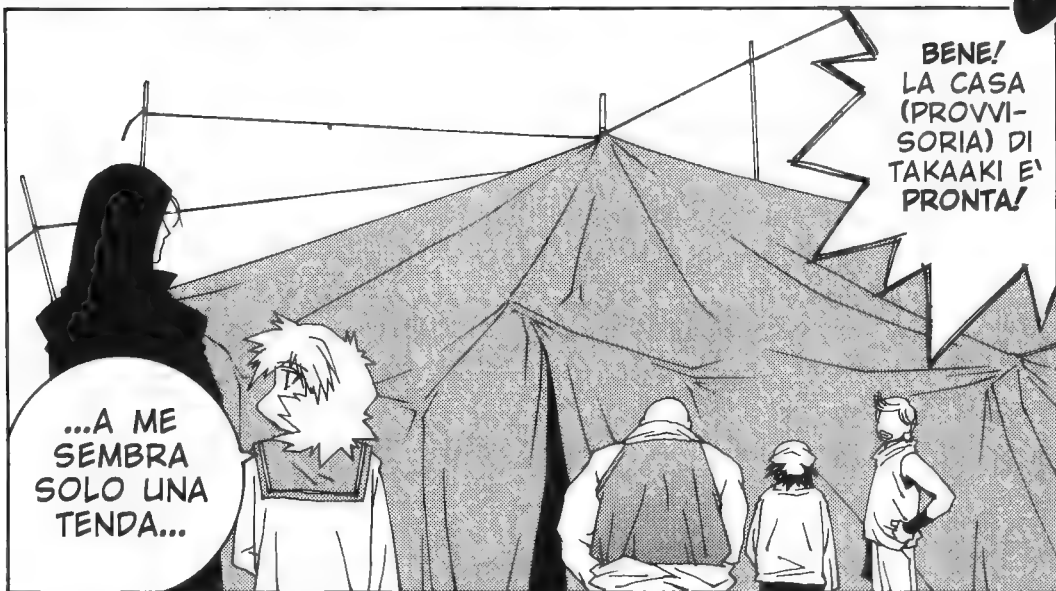
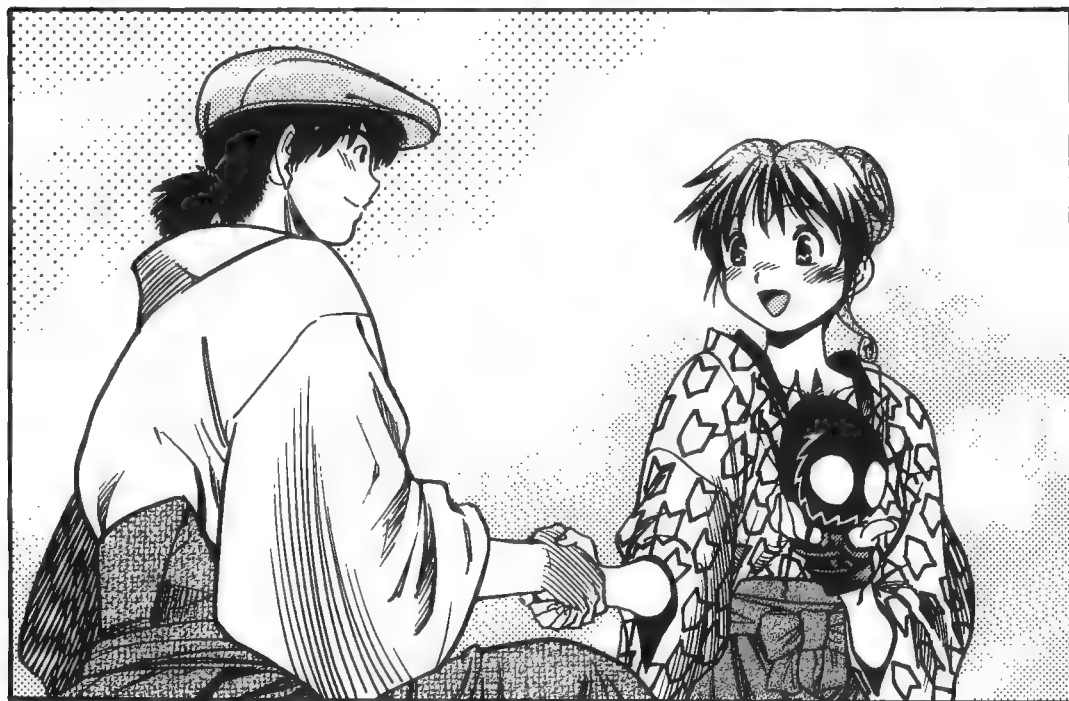
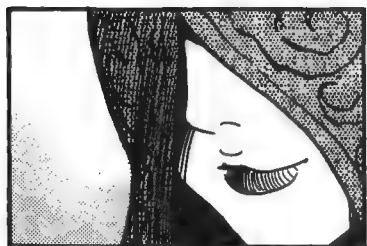
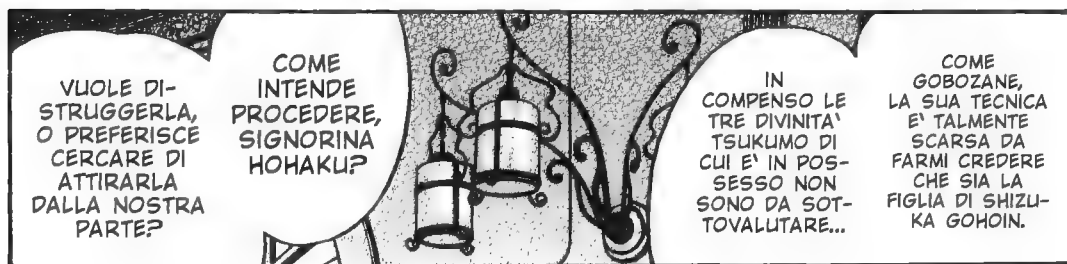
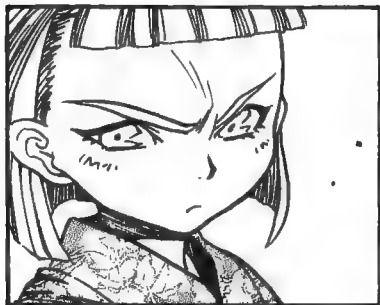
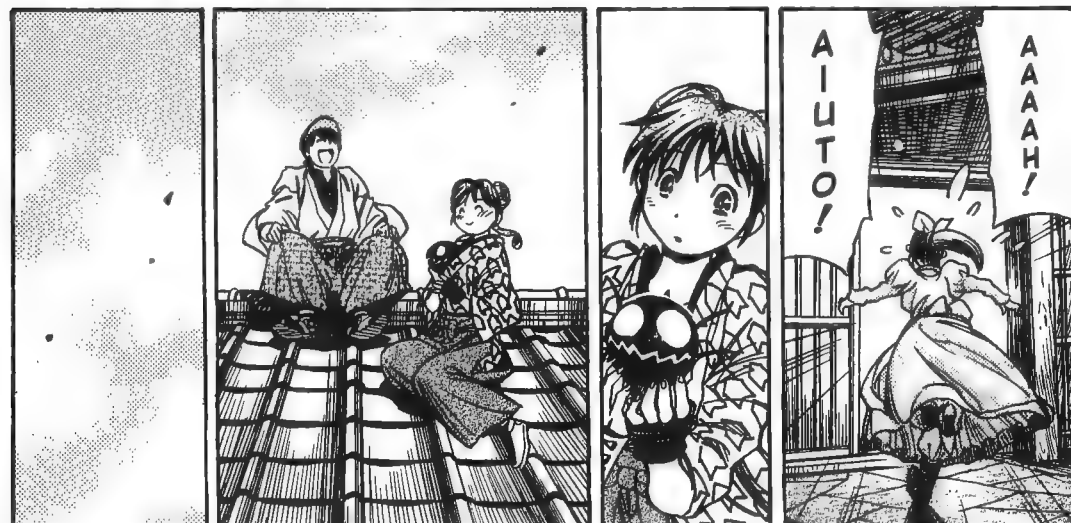
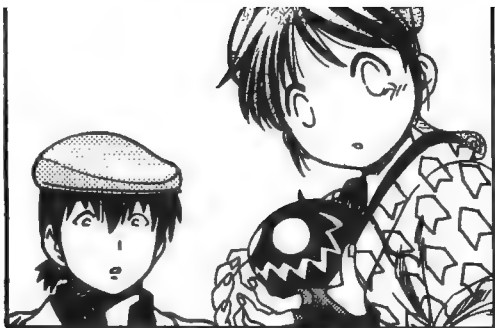
PROPRIO COME TEMEVO... AL MATTINO, IN TENDA C'E' UN SACCO DI LUCE...
FLAP

YUKIKO HA RESO ANCORA PIU' CHIARA LA SUA STANZA APPENDENDO TENDAGGI BIANCHI...
UH?!

UFFA! PERCHE' SONO COSTRETTA A VIVERE IN QUESTO MODO?!
E' TUTTA COLPA VOSTRA! NON HAI IL DIRITTO DI LAMENTARTI!

VERAMENTE E' STATA COLPA DI FLAME, NON MIA!
VUOI STAR ZITTA?!

TI RIDUCO IN POLPETTE!
E IO TI RIDUCO IN TOCCHETTI DI TOFU!

...
COSA C'E', TAKAAKI?
FLAP
FLAP
...NON SI POTEVA FARE QUALCOSA DI MEGLIO, INVECE DI QUESTA TELA BLU IN VINILE?
FLAP
PERCHE'?

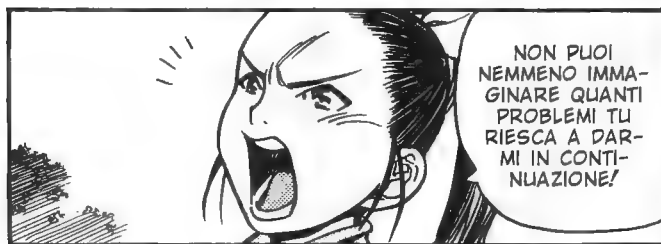
FLAP
SEMBRA UN POSTO DOVE LA POLIZIA STA EFFETTUANDO UN SOPRALLUOGO...
FLAP
FLAP
MMM...

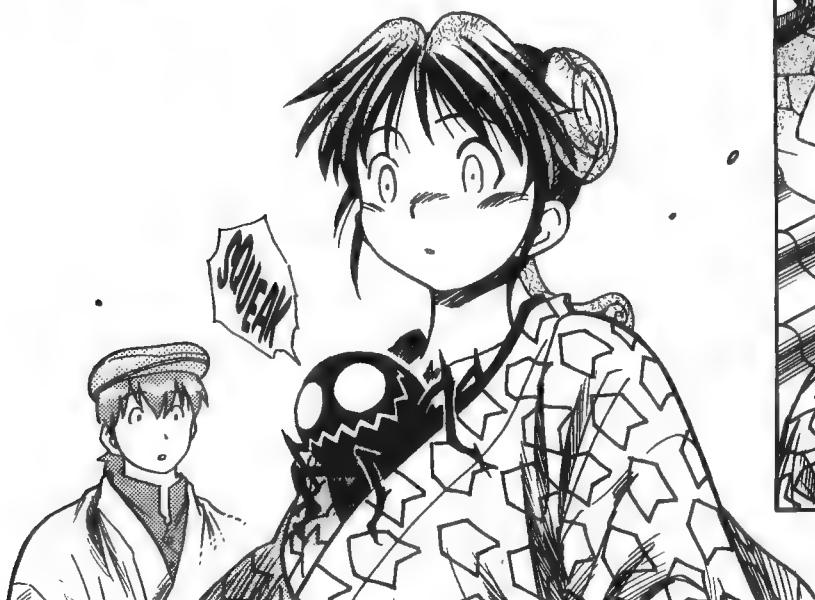
THUD
THUD
VRAM
FLAP
FLAP
...
BENE! LA CASA (PROVVISORIA) DI TAKAAKI E' PRONTA!
...A ME SEMBRA SOLO UNA TENDA...

COLOR PRI
Kia Asamiya
5th. COLOR: GHIACCIO BOLLENTE

SHIZUME – LA SERIE CONTINUA IN CONTEMPORANEA COL GIAPPONE A PARTIRE DA KAPPA MAGAZINE 162!

DUNQUE, IL FAMOSO DIVORATORE...
...ALTRI NON E'...
...CHE LA FIGLIA DEI GOHOIN-KURAHASHI?

COME GOBOZANE, LA SUA TECNICA E' TALMENTE SCARSA DA FARMI CREDERE CHE SIA LA FIGLIA DI SHIZUKA GOHOIN.
IN COMPENSO LE TRE DIVINITA' TSUKUMO DI CUI E' IN POSSESSO NON SONO DA SOTTOVALUTARE...
COME INTENDE PROCEDERE, SIGNORINA HOHAKU?
VUOLE DISTRUGGERLA, O PREFERISCE CERCARE DI ATTIRARLA DALLA NOSTRA PARTE?

GROW
OH, MENO MALE! ALLORA SEI VIVO, RAGNET-TO?
CO-S...?!
M-MA ALLO-RA... E' T-TUTTO VERO...
TU... SEI UN MO-STRO...
PARE PRO-PRIO DI SI'...
SCUSA-MI SE TI RECO TANTO DISTUR-BO!
AAAAH!
AIUTO!

SI PUO' SAPERE COSA DIAVOLO STAI FACENDO SU QUEL TETTO A QUEST'ORA DEL MATTINO?!

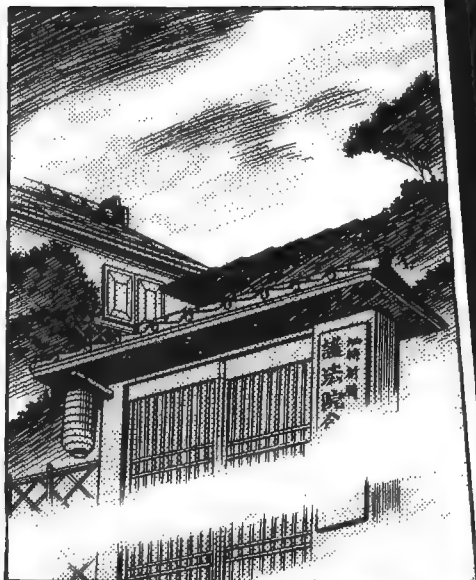
AH!

NON PUOI NEMMENO IMMAGINARE QUANTI PROBLEMI TU RIESCA A DARMI IN CONTINUAZIONE!

SQUEAK

N-NON DEVE GUARDARMI! MI VERGOGNO!

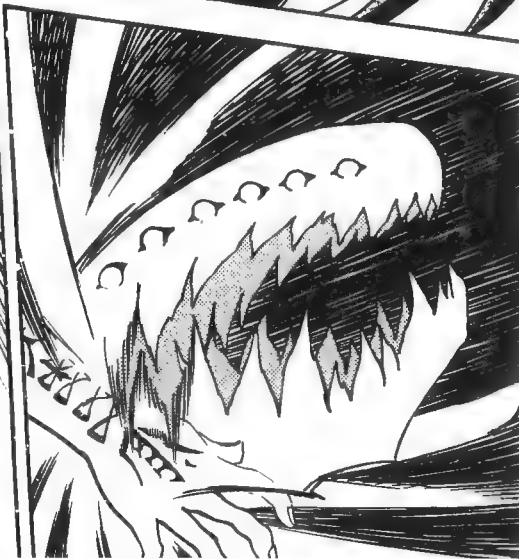
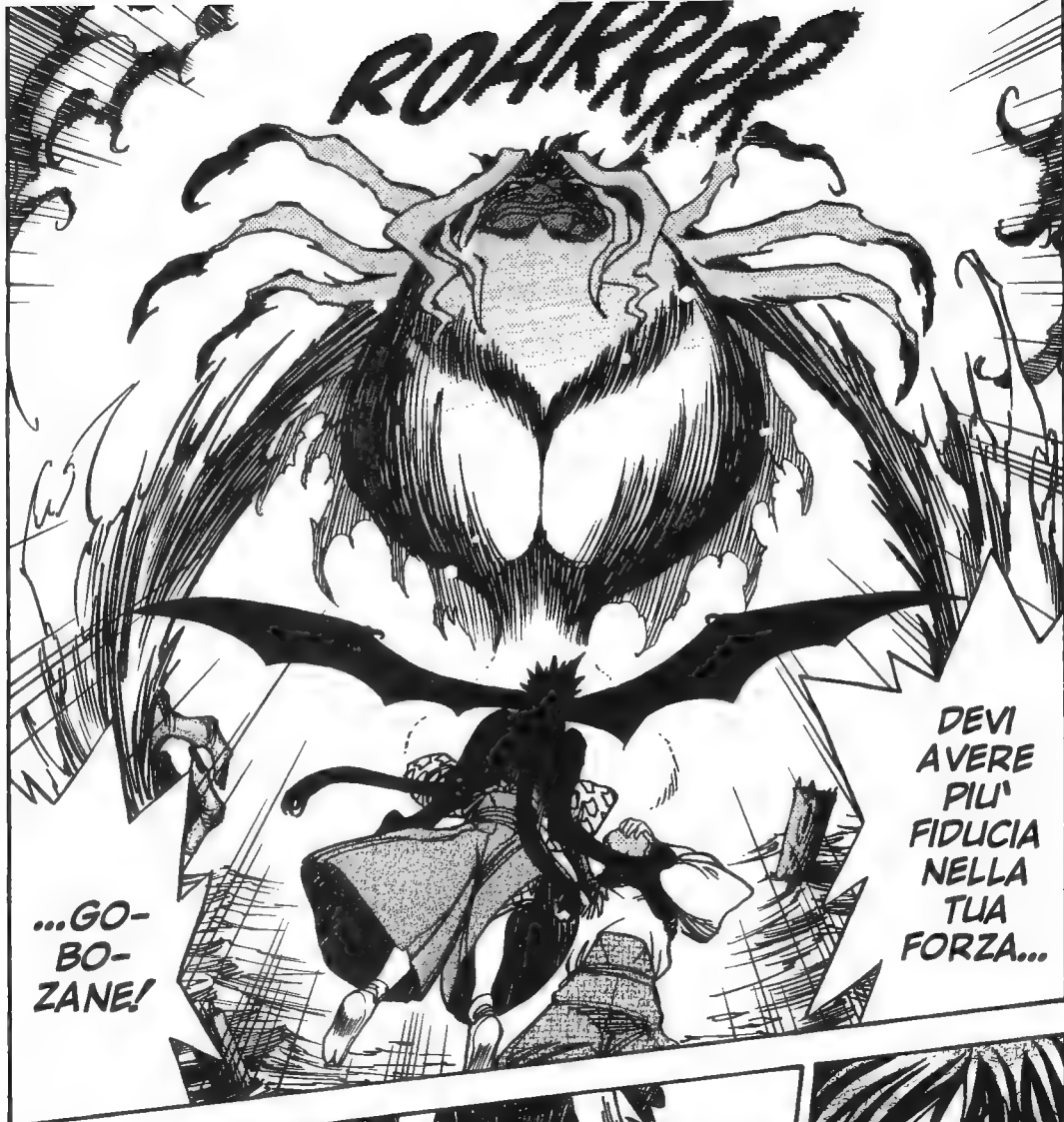
HA DETTO CHE NON GLI PIACEVA MOLTO IL MATTINO, COSI' E' TORNATO DA DOVE E' VENUTO, OVVERO NEI DISEGNI CHE HAI SUL CORPO. E HA PORTATO MIZUCHI CON SE'.
GASP!

COME SAREBBE A DIRE?! TANTO, ORMAI...
HO SOLO ASPETTATO CHE LA MIA COLLEGA SI RISVEGLIASSE, ANCHE SE IL POSTO E' UN PO' INSOLITO...
MA COME FA A DORMIRE COSI'?

S-SIGNOR TORAGEN... N-NON C'ERA BISOGNO CHE MI ASPETTASSE...
DORMIRE MEZZA SVESTITA, PER UNA FANCIULLA COME ME, E' LA COSA PIU' IMBARAZZANTE CHE POSSA CAPITARE...
CONTO SU DI TE ANCHE IN FUTURO...
...COLLEGA.

ANCHE SE MI CHIAMA COLLEGA, IO NON...

MA... CO-SA?!
S-STAVO DORMENDO QUI MEZZA NUDA?!
E CHE FINE HA FATTO NUE?!

*ANCHE NEL SENSO DI **DRAGONE**. VEDI *ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI* DI SHIGERU MIZUKI PER MAGGIORI DETTAGLI. KB

唵

ROARRRR
DEVI AVERE PIU' FIDUCIA NELLA TUA FORZA...
...GO-BO-ZANE!
CRE-PA-TE!
BLOW
MANI-FESTATI, TERZA DIVINITA' TSUKU-MO!

STA' ATTENTO A CHI RIVOLGI LA PAROLA, IMBECILLE!

IO SONO IL **GRANDE NUE!*** UN ESSERE COME TE, SONO IN GRADO DI ABBATTERLO SENZA NEMMENO METTERMI D'IMPEGNO!

*ANIMALE IMMAGINARIO DALL'ASPETTO MUTEVOLE, A SECONDA DEI RACCONTI. IN LINEA DI MASSIMA, VIENE DESCRITTO CON TESTA DI SCIMMIA, CORPO DI TANUKI, ZAMPE DI TIGRE E CODA DI SERPENTE. VEDI *ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI* DI SHIGERU MIZUKI PER MAGGIORI DETTAGLI. KB

IIIH IH IH IH IH!
IL MONDO STA ANDANDO A ROTOLI...
...VISTO CHE UN'INESPERTA COME TE, INCAPACE DI COMPRENDERE UN RAGIONAMENTO LOGICO, MI SUPPLICA!
CHI CREDI IO SIA?! RENDITI CONTO DELLA TUA POSIZIONE!
S-SEI STATO TU A RIVOLGERMI LA PAROLA QUANDO ERO NEL MAGAZZINO?!
UN MEMBRO DI UN POPOLO STUPIDO COME IL TUO NON DEVE RIVOLGERSI A ME SENZA LA MIA AUTORIZZAZIONE!
SCUSAMI!
VOLETE FUGGIRE, EH?! CHE CODARDI!

俺

E' DOTATA DI UNA SECONDA DIVINITA' TSUKUMO?!

CO-
S...?!

FUGGI, SHIZUME!
NO! RIMARRO' CON LEI!
SARO' AL SUO FIANCO, SIGNOR TORAGEN!
FZAP
POVERI STUPIDI!
MIGALE... TI PREGO...
TI SCONGIURO!
TI SUPPLICO DI PROTEGGERMI!

ECCOLO!

PER PRIMA COSA, BRUCERO' IL NINJA IMPERTINENTE!
SE NON VUOI MORIRE, TOGLITI DA LI', DIVORATORE!

MI PERMETTA DI DARLE UNA MANO, SIGNOR TORAGEN!

CE LA METTERO' TUTTA!

...MI PERMETTA DI DIVENTARE UN AGENTE SEGRETO COME LEI!

CO-S...?!

BE', ECCO...

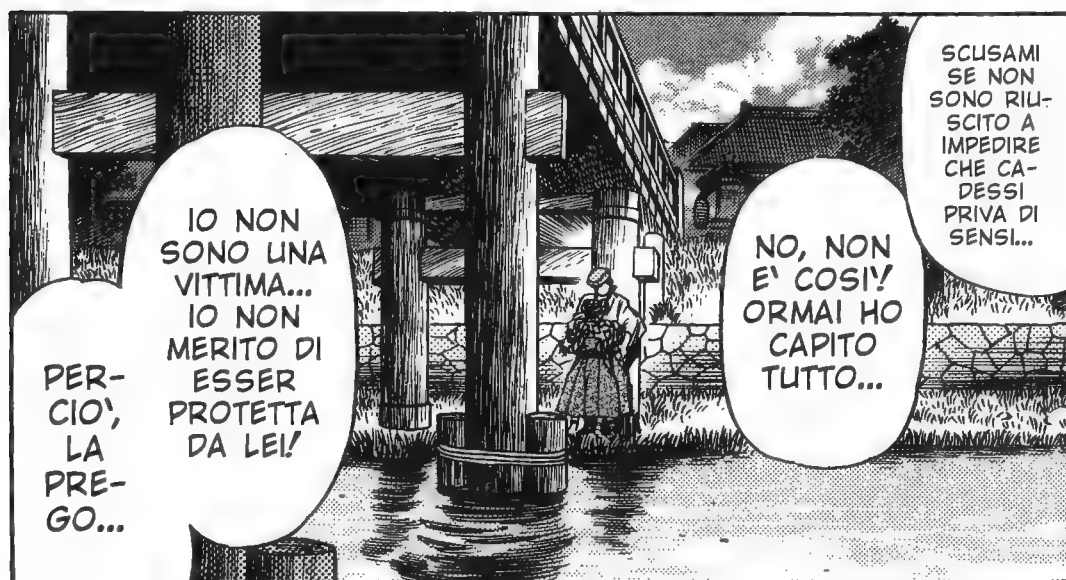
IO NON CONOSCO NESSUNA TECNICA NINJA...

...MA HO LA FORZA PER LA QUALE LEI MI HA LODATO!

SMASH

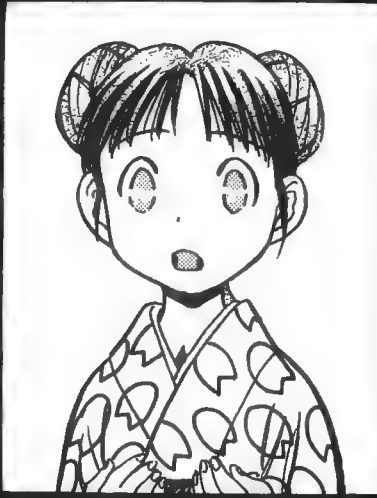
AH!

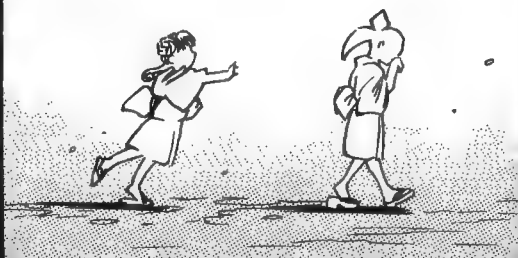
SI-GNOR AGEN-TE SE-GRE-TO!
SST!

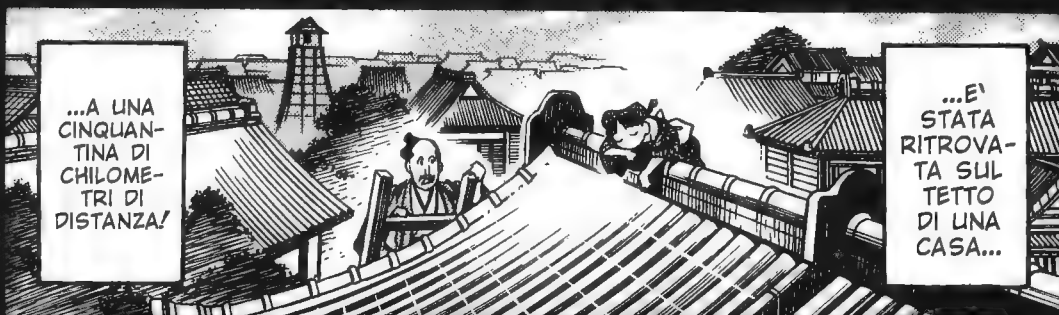
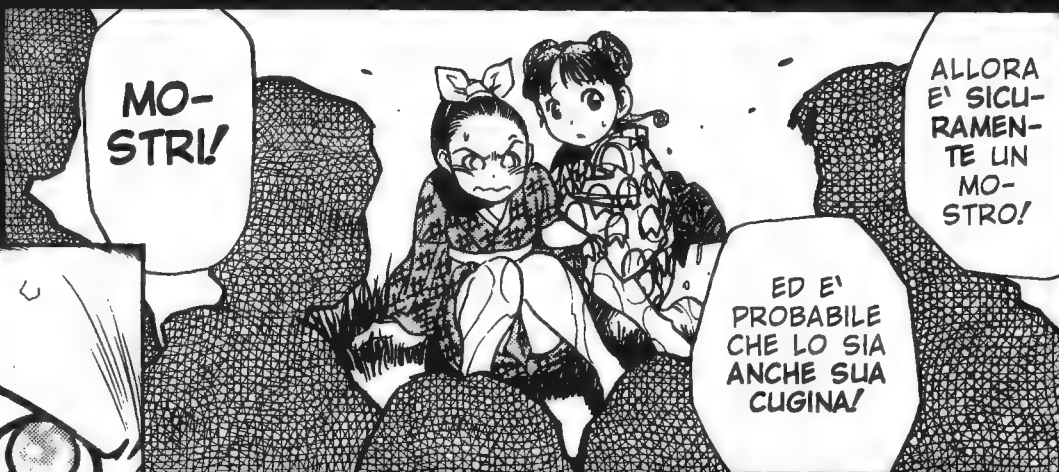
A QUANTO PARE SEI CADUTA IN CATALESSI A CAUSA DEL-L'AVVICINAR-SI DI MEMBRI DEL POPOLO SOSTENITO-RE DEL CIELO...
COMUNQUE SIA, LA TUA MIGALE E' STATA SCON-FITTA, QUINDI NON SIAMO ANCORA SICURI DI ESSERE IN SALVO...
SI-GNOR AGENTE SEGRE-TO...

SCUSAMI SE NON SONO RIU-SCITO A IMPEDIRE CHE CA-DESSI PRIVA DI SENSI...
NO, NON E' COSI'! ORMAI HO CAPITO TUTTO...
IO NON SONO UNA VITTIMA... IO NON MERITO DI ESSER PROTETTA DA LEI!
PER-CIO', LA PRE-GO...

SEI STATA BRAVA, SHIZUME!

QUESTI DISCORSI NON HANNO ALCUN FONDAMENTO SCIENTIFICO!

ASCOLTAMI, MIKA!
DICO SUL SERIO! I MOSTRI NON ESISTONO!

ZITTA! E NON AVVICINARTI A ME... MOSTRO!

BISOGNA AVERE PAZIENZA, PICCOLA MIA...
TU SEI STATA BRAVA...

SEI STATA DAVVERO BRAVA!
SÌ, SHIZUME... SEI STATA BRAVA!
PADRE...
MADRE!

...DEV'ESSERE UNA SPECIE DI MOSTRO!
IN EFFETTI, ANCHE QUANDO E' CADUTA DALLA TORRE ANTINCENDIO...
...E' STATA RITROVATA SUL TETTO DI UNA CASA...
...A UNA CINQUANTINA DI CHILOMETRI DI DISTANZA!
ALLORA E' SICURAMENTE UN MOSTRO!
ED E' PROBABILE CHE LO SIA ANCHE SUA CUGINA!
MOSTRI!

SONO SICURO CHE LA RAGAZZA COL FIOCCO SIA CADUTA DAL PONTE MANSEI-BASHI!
STAVA CERCANDO DI VEDERE IL FIUME KANDA IN PIENA!
NEL TENTATIVO DI SALVARLA, SI E' TUFFATA ANCHE L'ALTRA!
NON PENSI DI ESSERTI SBAGLIATO? QUI SIAMO A OCHANOMIZU! COME POSSONO ESSERSI SALVATE QUESTE RAGAZZE?
PER GIUNTA SI TROVANO A MONTE RISPETTO AL PUNTO DA DOVE SAREBBERO CADUTE...
EPPURE NE SONO SICURO!
QUESTA RAGAZZA HA QUALCOSA DI STRANO...

UGH... UN NIN-JA?!

STZOC
STUPIDO IDIOTA! CRE-DE DAVVERO DI RIUSCIRE A INGANNARMI CON UN PO' DI FUMO NEGLI OC-CHI?!

L'ODORE DI RAGNO BRUCIATO E' RIMA-STO NEL-L'ARIA...
NON TI LASCERO' FUGGIRE, DIVORA-TORE!

THUD

...E PORTARTI DALLA SIGNORINA HOHAKU!

GROWL!
WHOOOSH!
MA...
...CHE DIAVOLO E'?!
EEK
FSSSSH

UGH!
CO-
ME TI
PER-
MET-
TI?!

NON TI LASCERO' FUGGIRE...
...FINCHE' IL TUO OSPITE...
GROM
RUSSSSSHH
...NON USCIRA' ALLO SCOPERTO!

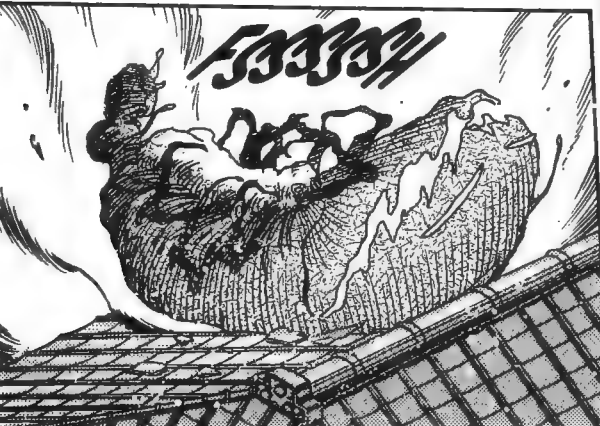
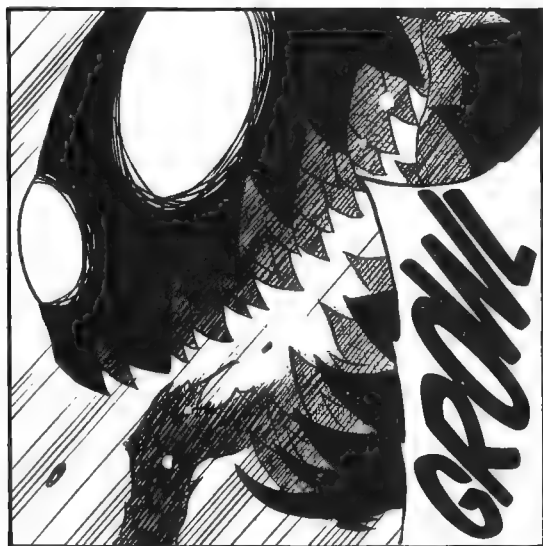
WOOSH!

GROOOWL!

...NON E' IN GRADO DI DIVORARMI!

GROWL

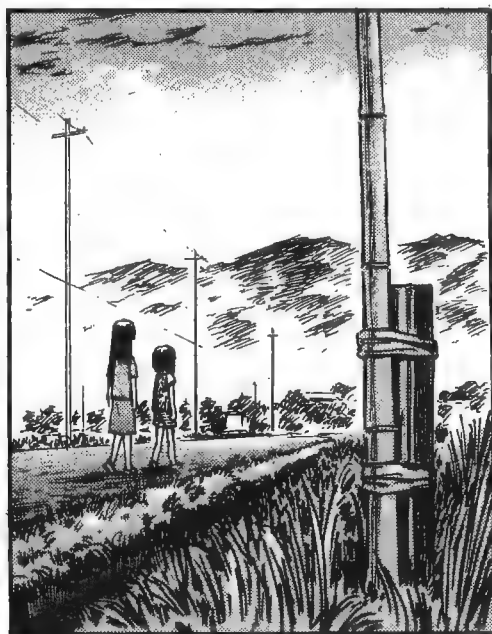
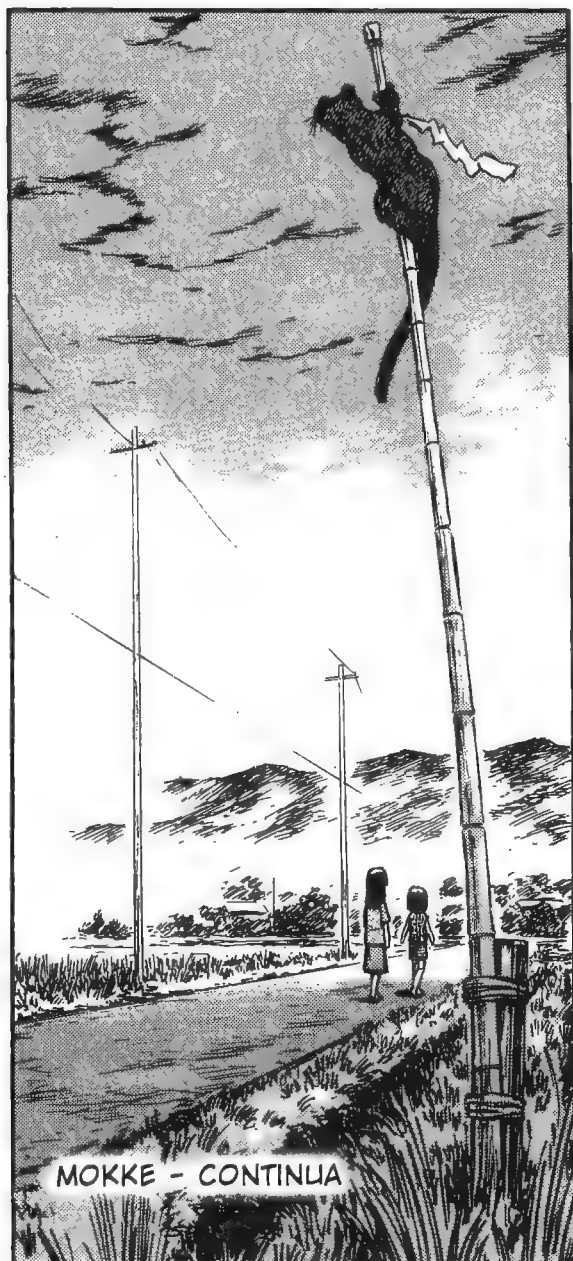
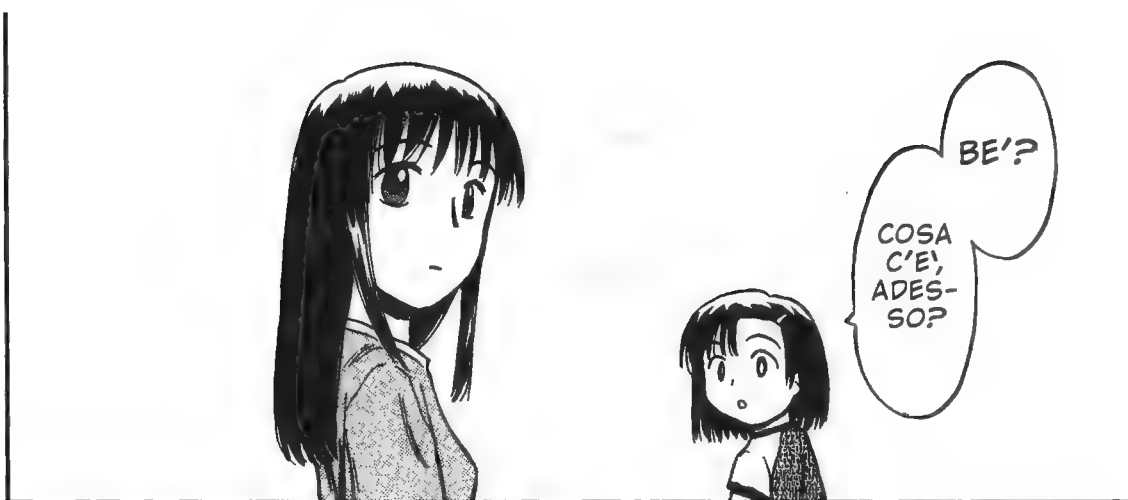
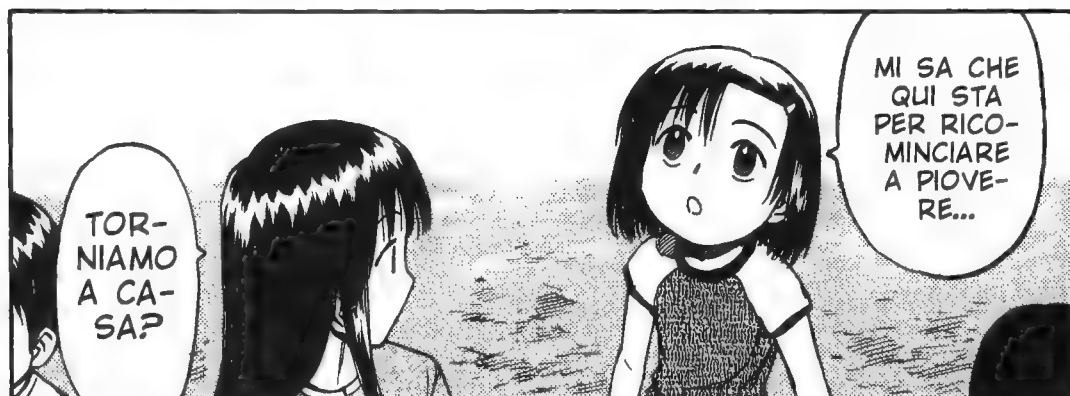
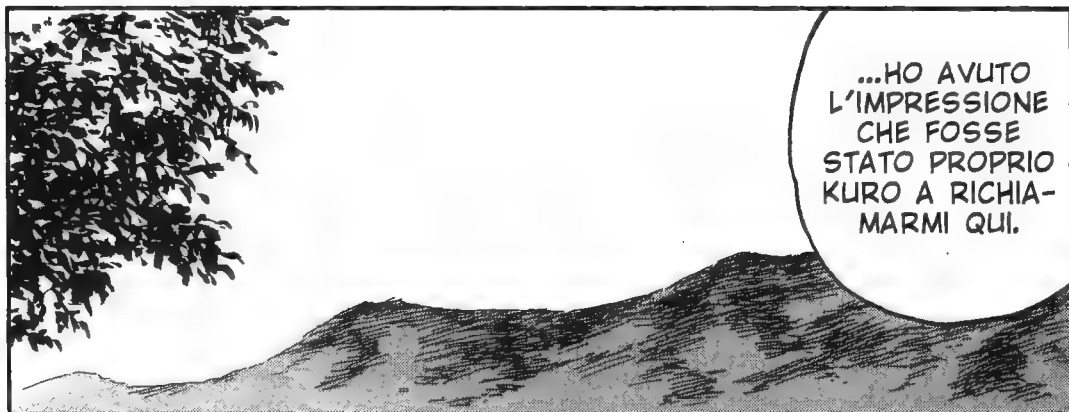
NON VEDEVO L'ORA D'INCONTRARTI, DIVORATORE DI MOSTRI!

SI VEDE A COLPO D'OCCHIO CHE SEI UN MANGIATORE INSAZIABILE!

Yuzo Takada
SHIZUME
L'INVIATO - II

BE'?
COSA C'E', ADES-SO?
NO...
NIEN-TE.
MOKKE - CONTINUA

MI SA CHE QUI STA PER RICOMINCIARE A PIOVERE...
TORNIAMO A CASA?

NONNO!
NOI ANDIAMO AVANTI!

ANDARE ALLA RICERCA DI UN ANIMALE SCOMPARSO INSIEME A UN FULMINE...
HO COME L'IMPRESSIO-NE CHE TU POSSA RIU-SCIRE A TRO-VARLO...

...HO AVUTO L'IMPRESSIONE CHE FOSSE STATO PROPRIO KURO A RICHIA-MARMI QUI.

UN RAI-JU?
MA SI TRATTA DI UNA CREATURA IMMAGI-NARIA...
IN UN CERTO SENSO, SI'.

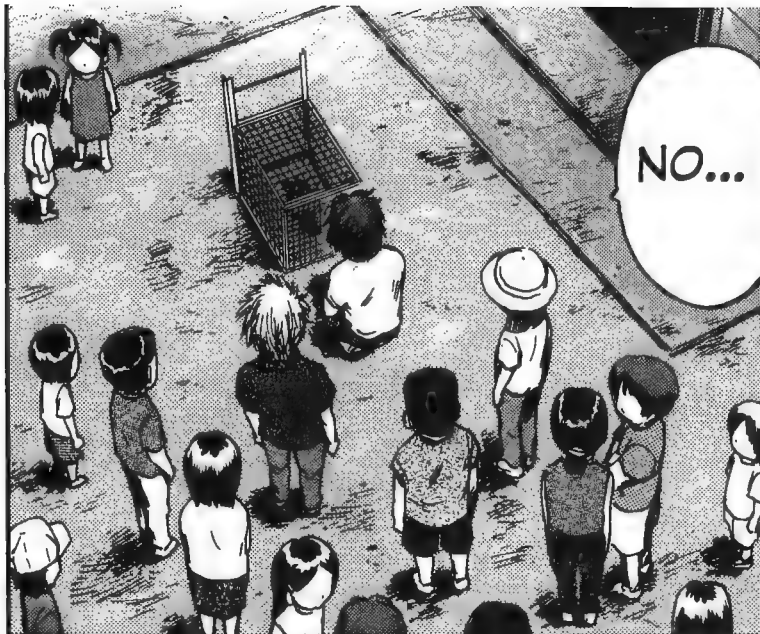
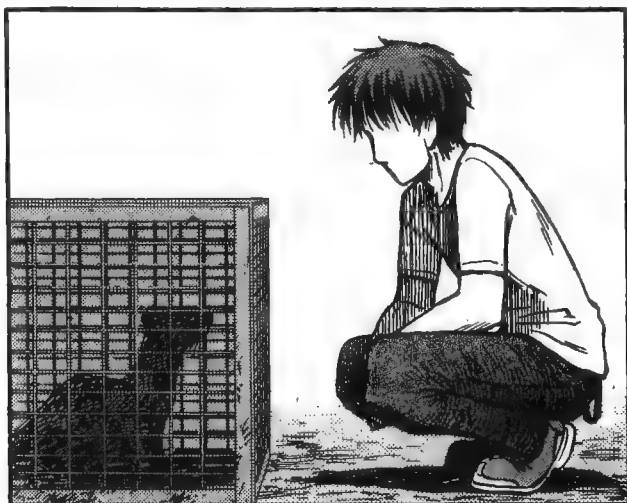
PUO' DARSI CHE IL TUO KURO FOSSE UNA BESTIA DEI FULMINI...

...

MA CI SONO MOLTI ELE-MENTI CHE LASCIANO PENSARE CHE ANIMALI DEL GENERE POSSANO ESSERE ESISTITI REALMEN-TE.
SI PEN-SA CHE ANCHE IL PAGUMA LARVATA FOSSE UNO DI ESSI.

NO...

...PERCIO' DUBITAVO DI AVERE IL DIRITTO DI FARE IL VETERINARIO.
QUANDO HO SAPUTO DELL'ANIMALE CHE DEVASTAVA I CAMPI, DOPO ESSERE TORNATO IN QUESTO PAESE DOPO TANTO TEMPO...

MI SONO SEMPRE SENTITO IN COLPA PER QUELLO CHE GLI AVEVO FATTO...

GIA'... E' UN PAGUMA LARVATA... UN SEMPLI-CE VIVER-RIDE...

UN PA-CO-SA?
AH, SI'... NE HO SENTITO PARLARE IN UN DOCU-MENTARIO!
MA GUARDA... PRO-PRIO DA QUESTE PARTI...
...

KURO NON ERA COSI'?

ALLO-RA?

NON SEMBRA UN PAGU-MA?
CHE NE DICI?

CHE RAZZA DI ANIMALE SARA'?
MI SEMBRA DI AVERLO GIA' VISTO IN TV...

AH, ECCOTI!

HO... HO SENTITO CHE E' STATO CATTURATO...
GIA'!

TU SEI UN ESPERTO.
A TE IL COMPITO DI VERIFICARE COSA SIA.
PAT

HANF
HANF

MMMM...
...COSA STAI FACENDO?
STO PRENDENDO IL FRESCO INSIEME A MIKE.

VUOI DIRE CHE NON SAI ANCORA LA NOTIZIA?
QUALE NOTIZIA?

SEMBRA CHE IL DEVASTATORE DI CAMPI SIA STATO CATTURATO!
LO STANNO MOSTRANDO ORA ALLA SALA RIUNIONI IN PAESE!
DAI, ANDIAMO!

CRICRICRI

FIUUUU

QUI FA MOLTO FRESCO, VERO, MIKE?

FIUU
FLIP

MI- ZUKI!

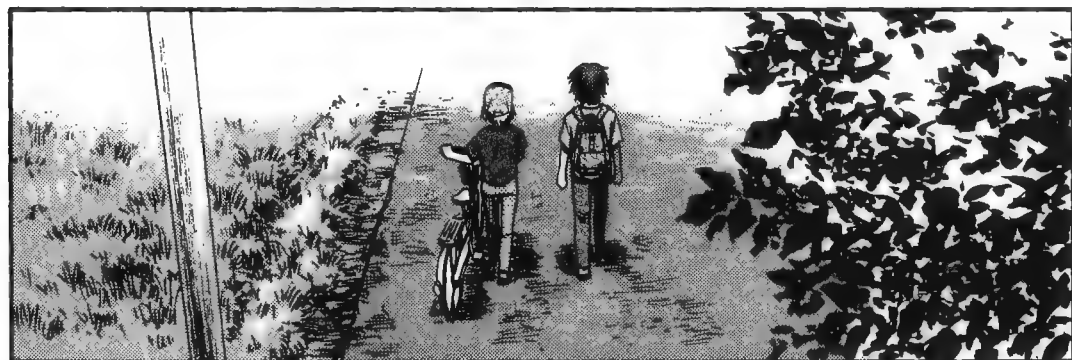
THUMP
THUMP

!
KATAN!

NON SO SE SIA RIUSCITO A FUGGIRE...
...O SE SIA BRUCIATO INSIEME AL DEPOSITO.

MA QUANDO TORNAI, KURO NON C'ERA PIU'...
...E TUTTO FINI' LI'.

CHE COS'ERA KURO?
PUO' DARSI CHE QUELLO CHE OGGI STA DEVASTANDO I CAMPI SIA UN COMPAGNO DI KURO...
MA E' SOLO UN'IPOTESI...

AVEVO TROVATO QUELL'ANIMALE IN FIN DI VITA AL DI LA' DELLA MONTAGNA.
SICCOME MIO PADRE ERA CONTRARIO A TENERLO IN CASA, DECISI DI PRENDERMENE CURA INSIEME A UN AMICO, FUORI DI CASA.
L'AVEVO CHIAMATO KURO.

DA BAMBINO NON MI PREOCCUPAVO MINIMAMENTE DI SCOPRIRE CHE ANIMALE FOSSE...
...QUINDI TUTTORA NON HO IDEA DI COSA FOSSE KURO...

ALLORA ANCHE TU BRANCOLI NEL BUIO...?
IN REALTA' RICORDO MOLTO BENE CHE SI AGITAVA MOLTO OGNI VOLTA CHE STAVANO PER CADERE DEI FULMINI IN ZONA...
ERA STRANO, PERCHE' SOLITAMENTE ERA UNA BESTIOLA MOLTO MITE...

UN CERTO GIORNO, PERO', MI SPAVENTAI TANTO CHE SCAPPAI VIA RINCHIUDENDOLO NEL POSTO DOVE LO TENEVO NASCOSTO...
ERA IL DEPOSITO DELLA POMPA DELLA RISAIA OCCIDENTALE...

IL DEPOSITO DELLA POMPA OCCIDENTALE...
SE NON SBAGLIO, LI' UNA VOLTA...

GIA'...
UN FULMINE CI CADDE PROPRIO SOPRA...
...E BRUCIO' COMPLETAMENTE.

QUELLI DELLA COOPERATIVA AGRICOLA HANNO TESO ANCHE MOLTE TRAPPOLE. SECONDO ME, FRA NON MOLTO RIUSCIRANNO A CATTURARLO.
A PROPOSITO, FINO A QUANDO TI TRATTERRAI IN QUESTO PAESE?

...SICCHE' TE NE VAI IN GIRO A CHIEDERE DELLE INFORMAZIONI IN MERITO...
BE', ECCO...

HAI QUALCHE IDEA...
...SULLA VERA NATURA DI QUEGLI ESSERI?

RIMARRO' ANCORA PER UN PO'.
ALLORA DIRO' LORO DI AVVISARTI NON APPENA L'AVRANNO CATTURATO.

NO... HO SOLO PENSATO CHE...
...POTREBBERO ESSERE DELLA STESSA RAZZA DI UN ANIMALE CHE AVEVO DA BAMBINO...
MMM...

AH! AAH!
TUT-TO BE-NE?
TI CONSIGLIO DI NON ENTRARE NEI BOSCHI CON TANTA AVVENTA-TEZZA...
POTRESTI ANCHE IMBATTER-TI IN UN SERPEN-TE...

HANF
HANF

HANF
HANF

FRUSH

FLIP
FLIP

SLIP

OH!
FRUSH
pole

RUSTLE
UH?

FRUSH

!!

KURO, MI MET-TI PAU-RA!
CO-SA TI PREN-DE?!
D-DAI, KURO!
NON AGI-TAR-TI!
HISSS!
THUMP THUMP THUM

SSSSH!
HISSS!
HISSS!
HISSS!

EHI!
A-SPET-TA, TA-TSU-YA!
SBAM

HISSSS!
SSSH
SSSSSSS

KRAAK

CRI CRI
CRI
CRI CRI
CRI
HISSSS!
SHAHH!
CRI CRI
HISSSS!
THUMP
THUMP
THUMP
SHAHH!
THUMP

HAI RAGIONE!
CHOMP CHOMP
MI FANNO UN PO' PENA...
...GIA'...
AHH, CHE DISASTRO!
DA QUESTE PARTI, QUASI TUTTI I CAMPI E I FRUTTETI SONO STATI DEVASTATI...
E DATO CHE IL NOSTRO FRUTTETO E' TANTO VICINO ALLA MONTAGNA, I DANNI SONO ANCORA PEGGIORI...

GNAM GNAM
HO SENTITO CHE STUDIA PER DIVENTARE VETERINARIO ALL'UNIVERSITA'. PARE CHE AMI MOLTO GLI ANIMALI.
DAVVERO...?

NON CAPISCO COME MAI POSSA INTERESSARGLI UNA STORIA DEL GENERE...
PUO' DARSI CHE, CONTRO OGNI NOSTRA ASPETTATIVA, ABBIA INTENZIONE DI CATTURARLO!

MA E' ASSURDO!
SI DICE CHE DA QUESTE PARTI, UNA VOLTA, PRATICASSERO IL **KAMINARIGARI**, LA CACCIA ALLE BESTIE DEI FULMINI...

PARE CHE QUEGLI ANIMALI MANGIASSERO LE PATATE PIANTATE ALL'INIZIO DELLA PRIMAVERA.
L'ESTATE SUCCESSIVA CADEVANO MENO FULMINI.
SI', MA...

...FORSE QUEI DANNI LI FACEVANO ANIMALI NORMALI...
PUO' DARSI CHE LE BESTIE DEI FULMINI SIANO STATE INCOLPATE INGIUSTAMENTE...

SI TRATTA DI UNA LEGGENDA...
...CHE NARRA SPESSO DI ANIMALI DI QUESTO TIPO.
CAPISCO.

BE', GRAZIE.
L-LA SALUTO...

TU CONOSCI UN SACCO DI COSE BIZZARRE, QUINDI NON MI MERAVIGLIO PIU'...
...PERO' E' MOLTO STRANO CHE ANCHE QUEL RAGAZZO SI INTERESSI DI COSE SIMILI!
AH AH...

SE NON SBAGLIO... E' IL RAGAZZO CHE ABBIAMO INCONTRATO AL CIMITERO...

IL FIGLIO DEI NAKAHARA?
SEMBRA UN TIPO INTERESSANTE.

IN-SOMMA... UNA SPE-CIE DI PIKA-CHU?!
BE', EC-CO...

E COSA SA-REB-BE?
ECCO, VEDI...
...SI TRATTA DI UN ANIMALE CHE VOLA, E CHE CADE SULLA TERRA INSIEME A UN FULMINE.

SCUSA-TE SE M'INTRO-METTO...
DA QUESTE PARTI CIRCO-LANO MOL-TE STORIE DI QUESTO GENERE?

雷獸
畫圖
雷獣

...CO-ME?
AH, BE'... ECCO...

↑ RAIJU

*LETTERALMENTE, *BESTIA DEL TUONO E DEL FULMINE*. VEDI *ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI* DI SHIGERU MIZUKI. KB

SECON-DO TE, CHE ANIMA-LE E' KURO?
MIO NONNO DICE CHE FORSE E' UN TASSO.

BE'... KURO E' KURO, E BASTA!

IERI HO AVUTO MOLTA PAURA!
NOI ABBIAMO AVUTO AN-CHE DIVER-SI PRO-BLEMI!

ALCUNI ELETTRO-DOMESTICI DI CASA MIA SONO STATI DANNEG-GIATI!
IL TELEVI-SORE, IL THERMOS ELETTRI-CO...
COSA? VERA-MENTE?

FLIP
EHI, KURO!
TI HO PORTATO DA MANGIARE!

AH!
RATTLE
RATTLE
RATTLE RATTLE

RUMBLE

UN LAMPO...
FILA BRAZILIA

RUMBLE

RUMBLE RUMBLE
ACCIPICCHIA...
I FULMINI STANNO CADENDO MOLTO VICINI...
GIA'...

*CREATURA MAGICA DEL FOLCLORE GIAPPONESE, CHE PERO' E' ANCHE UN ANIMALE REALMENTE ESISTENTE, IL CANE-PROCIONE. BENCHE' SIA ORIGINARIO DELL'ASIA, E' APPARSO DI RECENTE ANCHE NEI BOSCHI ITALIANI! KB

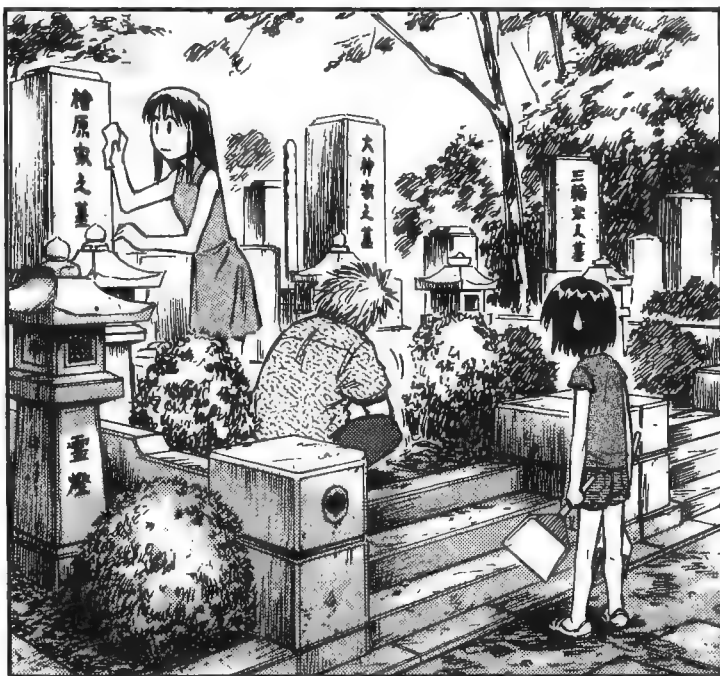
BE'... SI'!
VISTO?!

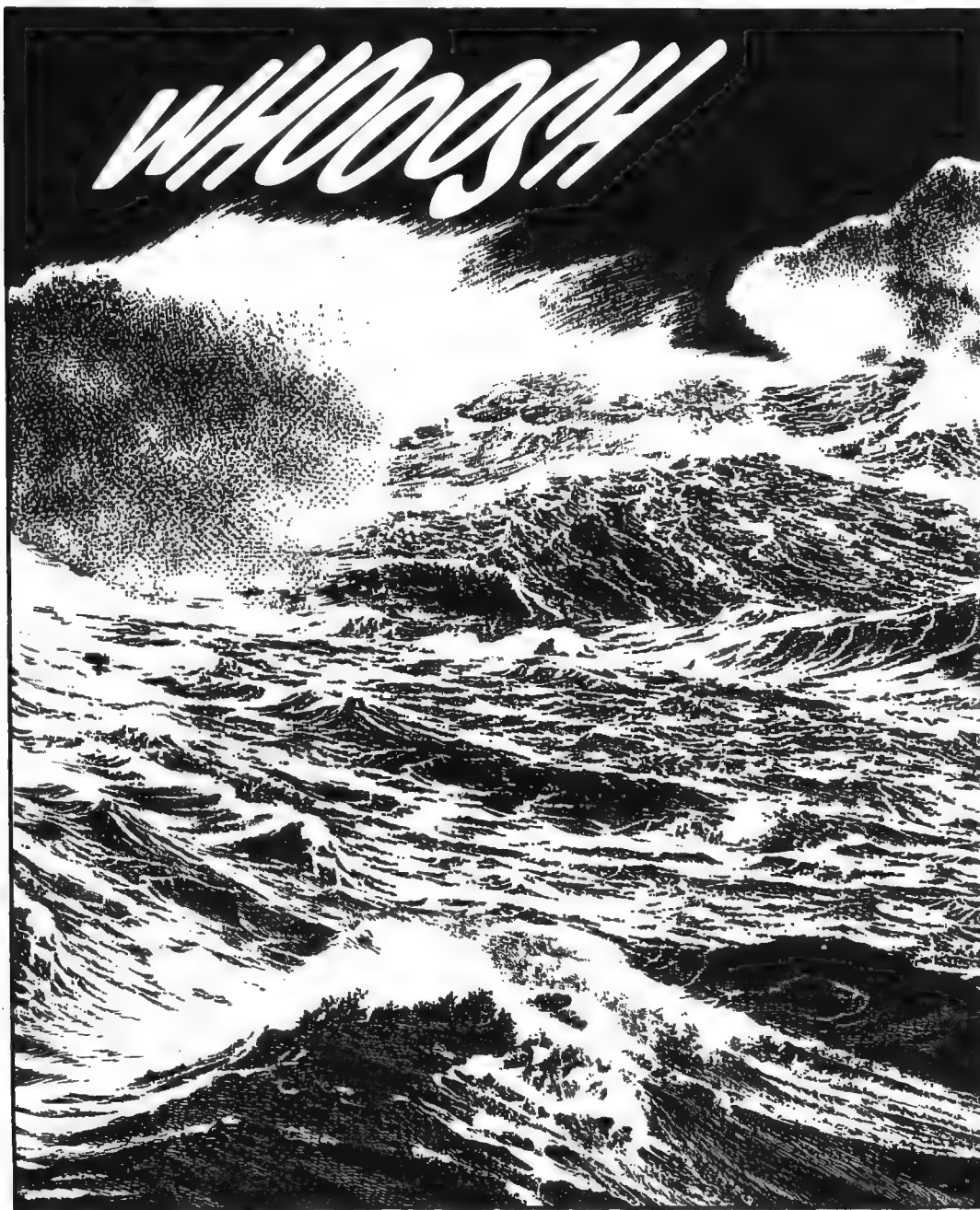
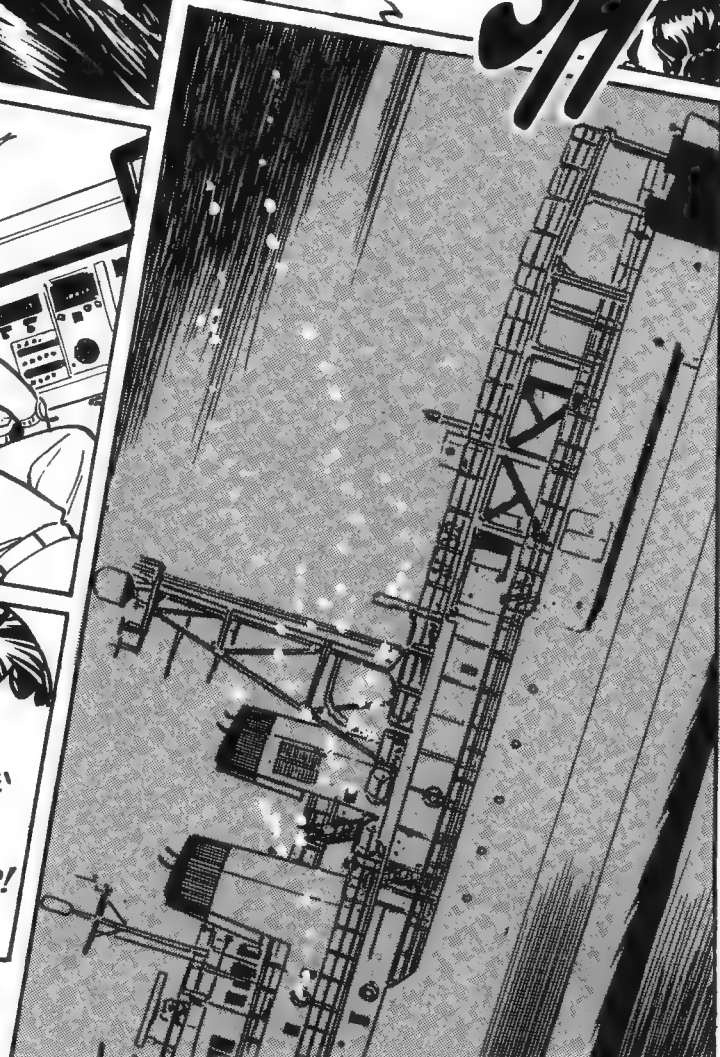
MA C'E' ANCHE LA NONNA, FRA LORO, QUINDI NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI TANTO...
BRRR...

SIGNOR HIBARA!

OH, SIGNORA NAKAHARA!
SIETE VENUTI A DARE UNA RASSETTATA ALLA VOSTRA TOMBA DI FAMIGLIA?
GIA'. FRA POCO VERRA' ANCHE MIA FIGLIA INSIEME A SUO MARITO.

↑ TOMBA DELLA FAMIGLIA HIBARA

CRACK CRACK
CRACK CRACKLE
KU-RO...
CRAK
DUMP

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#21 KAMINARIGARI

DOV'E' FINITA LA CRO-NOS?!

ROAR
MOTORI AL MASSIMO DELLA POTENZA! DOBBIAMO USCIRE DAL VORTICE!
ROOOSH
DOV'E' LA CRONOS...?!

NON RIUSCIAMO AD AVANZA-RE... SIAMO BLOCCATI DALLA COR-RENTE!
C... COSA STA SUCCEDEN-DO?! AVANTI A TUTTA FORZA!
E' UN VORTI-CE!
CI RISUC-CHIE-RA'...!

SEMBRA CHE SUL FONDO CI SIANO VIBRAZIONI MOLTO INTENSE. FORSE SI TRATTA DI UN VULCANO SOTTOMARINO?!

DS-1! RISPONDETE! COSA E' SUCCESSO?!
DS-1!

UN VULCANO? NON PUO' ESSERE!
...PRIMA CHE LE COMUNICAZIONI SI INTERROMPESSERO HANNO DETTO CHE STAVANO PER ESSERE RISUCCHIATI, GIUSTO?

THUD

IL BUCO DEI GOMBESSA...!
S... SONO STATI RISUCCHIATI DAL BLUE HOLE...?!

N... NOOO!
SAREMO RISUC-CHIATI!

PIACERE DI CONOSCERTI, ALF! E' VERO, IL BUCO DEI GOMBESSA CI PUO' DARE MOLTO.
GOMBESSA SIGNIFICA "PESCE DELLA BUONA SORTE", PERCHE' CATTURANDOLO SI HA IN CAMBIO MOLTO DENARO...
...MA A VOLTE SI DEVE PAGARE UN PREZZO TROPPO ALTO. MIO PADRE E MIO NONNO HANNO PAGATO CON LA PROPRIA VITA.
SE SI PRENDE QUALCOSA DAL MARE, SI DEVE DARE IN CAMBIO UNA COSA DELLO STESSO VALORE.
I PESCATORI DELLE COMORE, QUELLI DELL'AFRICA... LO SANNO TUTTI.
MAYDAY, MAYDAY! DS-1 A CRONOS! SIAMO STATI TRAVOLTI DA UNA FORTE CORRENTE MARINA! NON RIUSCIAMO A MANOVRARE IL TIMONE!

PERCHE' SONO QUI?!
IL BUCO DEI GOMBESSA MI SPAVENTA... TANTO DA DARMI GLI INCUBI DI NOTTE...

A DIRE IL VERO, NON SARA' FACILE CHIARIRE IL MISTERO DEL BLUE HOLE, MA HO COMUNQUE LA SENSAZIONE CHE FAREMO UNA GRANDE SCOPERTA!
MI CHIAMO ALF. SONO L'ASSI-STENTE DEL DOTTOR HAWK ALL'UNI-VERSITA'.

QUESTA INDAGINE FARA' LUCE SUL MISTERO DEL BLUE HOLE.
TU SEI QUI PER CANCELLA-RE LA CAUSA DEI TUOI INCUBI, NON E' COSI'?!

IL NOME CHE VERRA' RICORDATO PER QUESTA SCOPERTA...
...DOVRA' ESSERE CHARLES HAWK!

HO FATTO CIRCOLARE UN'IPOTESI FALSA MA PLAUSIBILE PER COPRIRE LA VERITA', QUINDI NESSUNO LO HA NOTATO FINORA.

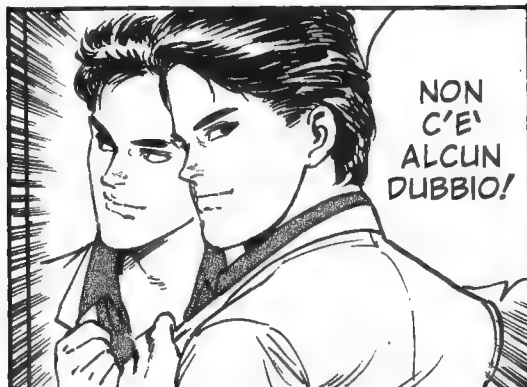
MA SE NON MI SBAGLIO SULLA NATURA DEL BLUE HOLE, IL MONDO INTERO RIMARRA' SBALORDITO.

...E NATURALMENTE LA GIORNALISTA JULIE CARLYLE OTTERRA' UNO SCOOP SENZA PRECEDENTI...!
E COSA AVRESTI SCOPERTO, CHARLEY?

UN INGRESSO!
L'INGRESSO VERSO IL MONDO DI SESSANTACINQUE MILIONI DI ANNI FA...!

AI TEMPI DELL'UNIVERSITA' PENSAVO CHE LA TUA SPECIALITA' FOSSE PRENDERTI I MERITI ALTRUI.
ANCH'IO PENSAVO LO STESSO DI TE!

HAI INVITATO ANCHE QUELLA RAGAZZINA, DICENDO CHE E' STATA LEI A SCOPRIRE IL BLUE HOLE... NON TI FACEVO COSI' GENEROSO.
ERA LA COSA PIU' GIUSTA DA FARE.

NEL 1938, UN PESCE SCOPERTO IN QUESTO STESSO MARE DIVENNE FAMOSO CON IL NOME DI CELACANTO.
MA CHI SI RICORDA IL NOME DEL PESCATORE CHE LO SCOPRI'?
IL NOME DELLA DONNA CHE LO STUDIO' PER PRIMA RIMARRA' PER SEMPRE, RESO ETERNO DAL NOME SCIENTIFICO DEL CELACANTO.

NON C'E' ALCUN DUBBIO!

VORRESTI DIRE CHE IL BLUE HOLE E' UNA SCOPERTA PIU' IMPORTANTE DEL CELACANTO STESSO...?

DANGER HIGH WINDS
GRAZIE DEL LAVORO, ALF! PER IL MOMENTO, QUANTO CI SIAMO DETTI NON DEVE USCIRE DA QUESTA STANZA.
BE'...

FLIP

NON MI AVRAI INVITATO SU QUESTA NAVE PER RIPRENDERE I NOSTRI RAPPORTI DI UN TEMPO...?! EH EH EH...!
ANCHE PER QUESTO...

LA LUMINESCENZA DEL BLUE HOLE SEGUE LO STESSO CICLO DEL GIORNO E DELLA NOTTE...!
23 ORE E 50 MINUTI...

...IL RISULTATO DELL'ANALISI SPETTROSCOPICA DIMOSTRA CHE LA RADIAZIONE LUMINOSA NON PROVIENE DAL MAGMA... SI TRATTA DI LUCE SOLARE!

QUESTE CIFRE SI BASANO SUI DATI OTTENUTI DAL DS-1 FINO A OGGI, ANCHE SE SEMBRANO INCREDIBILI...
...E C'E' UNA COSA DA AGGIUNGERE...

24 ORE CONTRO 23 ORE E 50 MINUTI... IN ALTRE PAROLE, AL DI LA' DEL BLUE HOLE UN GIORNO DURA DIECI MINUTI DI MENO...

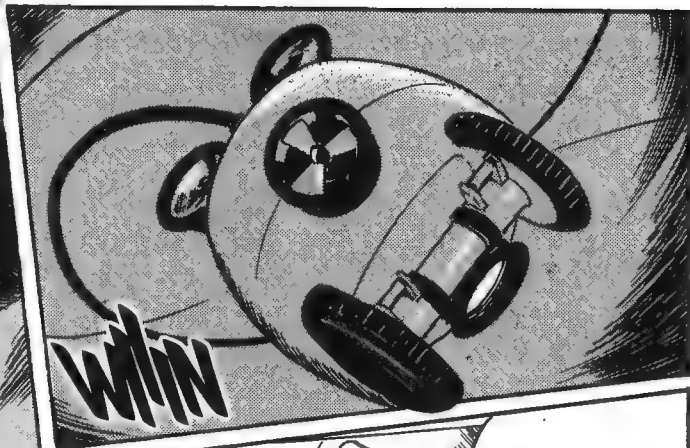
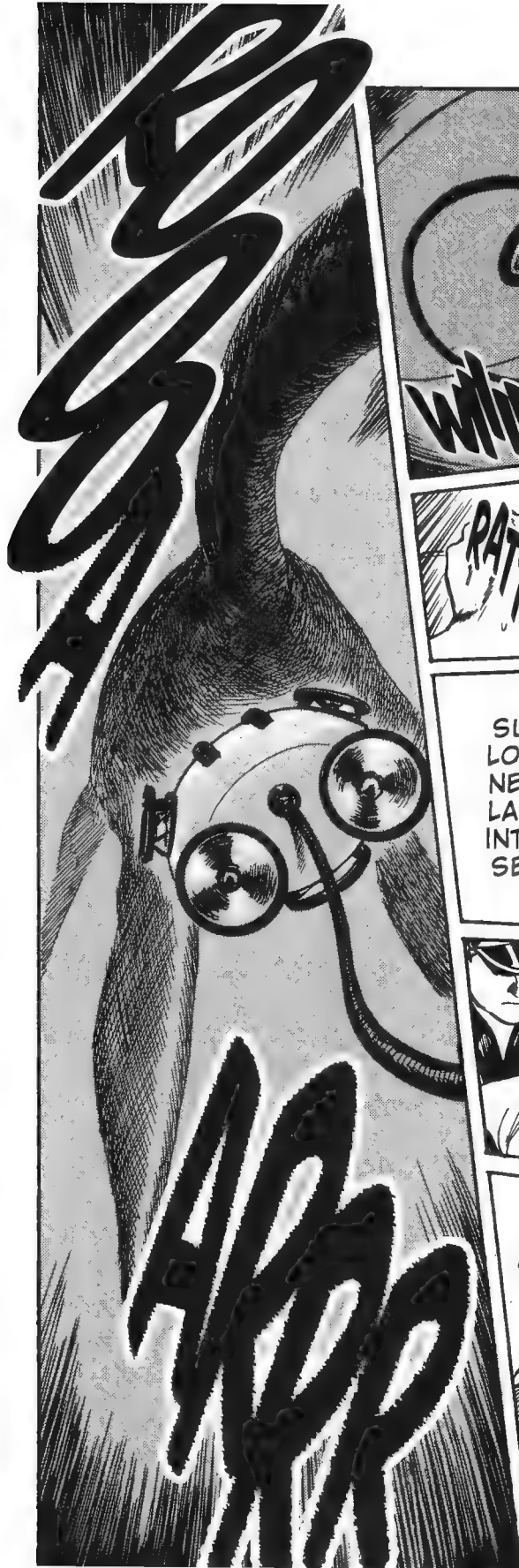
AL DI LA'...?

ROAR
ROAR

ANCHE STUDIANDOLE IN MODO APPROFONDITO, QUESTE IMMAGINI NON SONO SUFFICIENTI A IDENTIFICARLO...
...D'ACCORDO. NEL POMERIGGIO FAREMO IMMERGERE UN ALTRO ROBOT SONDA. PREPARATELO!
TI VA DI PRANZARE, GAIA?
VADO A PRENDERE UN PO' D'ARIA!
ALF, CONTINUA A EFFETTUARE I CALCOLI CHE TI AVEVO CHIESTO NEL MIO UFFICIO!
SI', DOTTORE!

ZAP
BZZZZZ
RATTLE RATTLE
...
BZZZZZ

CHE MARE... INCANTE-VOLE!
LA SUPER-FICIE E' SOTTO DI NOI...?
L... LA LUCE SI IRRA-DIA... DAL BASSO... E' QUELLA... LA SUPER-FICIE DEL MARE?!
R... RIPRENDI LE IMMAGINI INTORNO ALLA SONDA! PRESTO!
WIIIIN

BOOOOM
WLAP
COSA E' STATO?!
WHISH
BASH
E' USCITO! E' IN MARE APERTO!

RATTLE
RATTLE
IL CAVO SI E' IMPIGLIATO... NON RIESCO A CONTROL-LARLO...!
DEVI SUPERARE LO STRATO NEBBIOSO! LA LUCE SI INTENSIFICA SEMPRE DI PIU'!
LA REGOLAZIO-NE DELLA SPIN-TA DI GALLEG-GIAMENTO E LA ZAVORRA SONO COMPLETAMENTE FUORI CON-TROLLO. CHE POSTO E' QUE-STO...?!
AH...!

FALLO AVANZARE LENTAMENTE... AL PRIMO AVVISTAMENTO FERMALO PER CONTROLLARE!

U... UGH?

DOBBIAMO VEDERE QUALE MONDO CI ATTENDE DENTRO AL BLUE HOLE!

A MIO PARERE...
...IL SISTEMA VULCANICO DELLE COMORE SI ESTENDE FINO AL FONDO DEL MARE... LA LUCE PROVIENE DAL MAGMA, E L'ACQUA CALDA SGORGA DAL CRATERE SOTTOMARINO.
MA IN LUOGHI COME QUESTO NON E' DIFFICILE IMBATTERSI IN FORME DI VITA SCONOSCIUTE...

TRA POCO TUTTO SARA' CHIARITO...

SI SBAGLIA...
...QUEL BUCO NON E' UN SEMPLICE CRATERE...

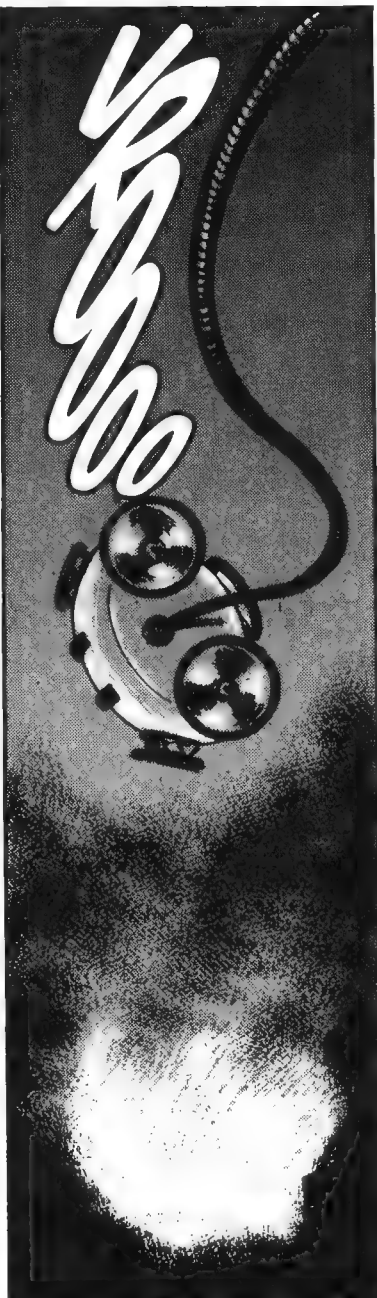
WIIIIN

IL ROBOT SONDA STA PER ENTRARE NEL BLUE HOLE.

ANCHE I RAPPRESENTANTI DELLA MARINA MILITARE INGLESE SARANNO TESTIMONI, IN QUANTO NOSTRI COLLABORATORI.
VI PRESENTO IL SOTTOTENENTE WILLIAMS E IL CAPORALE HOOD...

SI DICE CHE I BLUE HOLE FOSSERO IN ORIGINE DELLE GROTTE INGHIOTTITE DAL MARE. QUELLE DELLE ISOLE BAHAMAS E DEL LIGHTHOUSE REEF SONO LE PIU' NOTE.
SI TRATTA DI BUCHI MISTERIOSI DAI QUALI SGORGANO FLUSSI D'ACQUA A UNA TEMPERATURA INFERIORE ALLA MEDIA, O NEI QUALI L'ACQUA VIENE RISUCCHIATA.

MA QUESTO BLUE HOLE PRESENTA FENOMENI COMPLETAMENTE DIVERSI: E' LUMINESCENTE, E L'ACQUA CHE NE SGORGA HA UNA TEMPERATURA DI DIECI GRADI SUPERIORE RISPETTO A QUELLA CIRCOSTANTE...

A QUANTO PARE I CELACANTI, I PESCI PREISTORICI, NASCONO LI'.
AH AH AH

HA SVOLTO UN RUOLO MOLTO IMPORTANTE NELLA SCOPERTA DEL BLUE HOLE.
E QUESTA E' LA SIGNORINA GAIA NAGHILI.

E' UN ONORE AVER AVUTO IL PERMESSO DI FARE QUESTO SERVIZIO...!

CAPITANO!

HAI ABBANDONATO LA PESCA DI FRODO, GAIA?

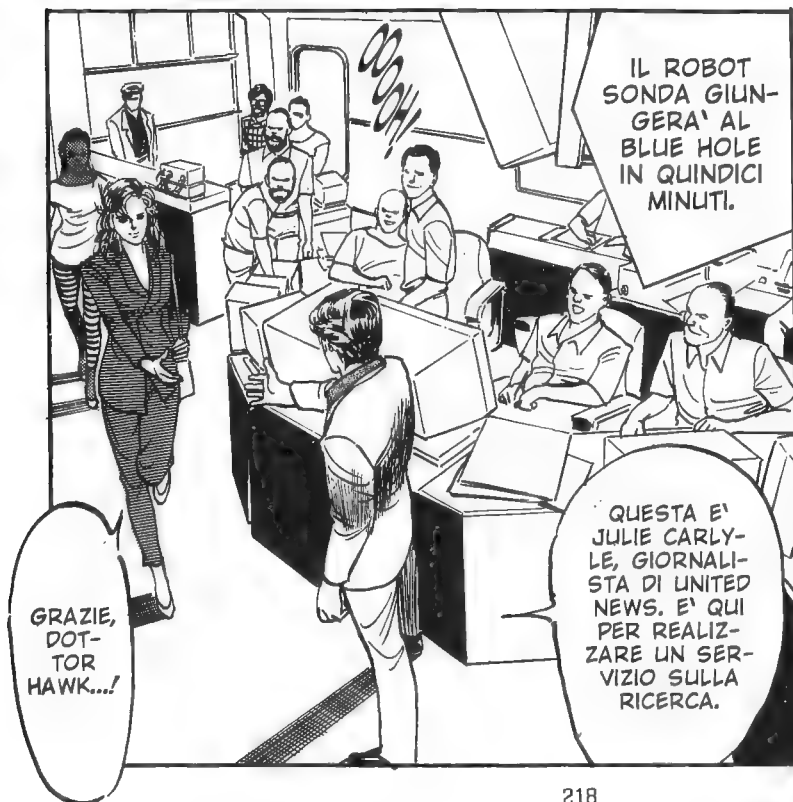
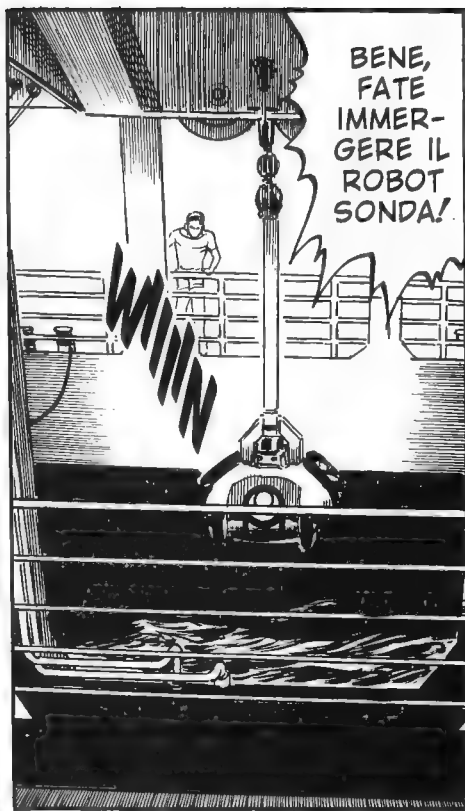
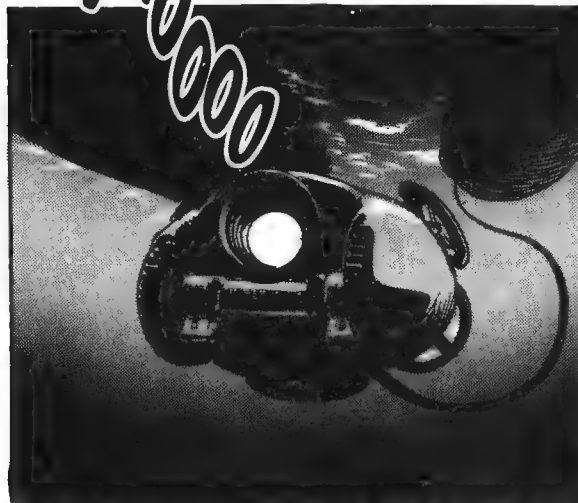
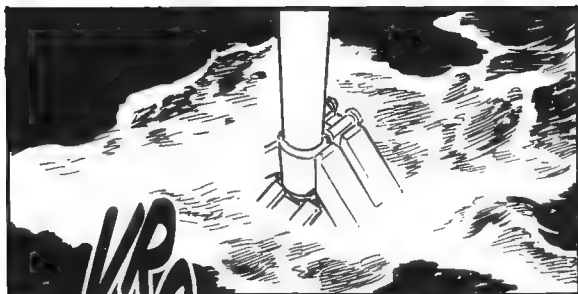
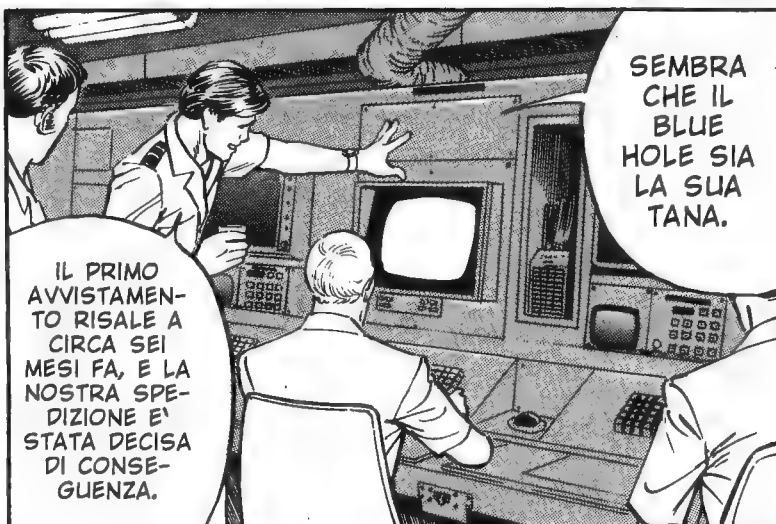
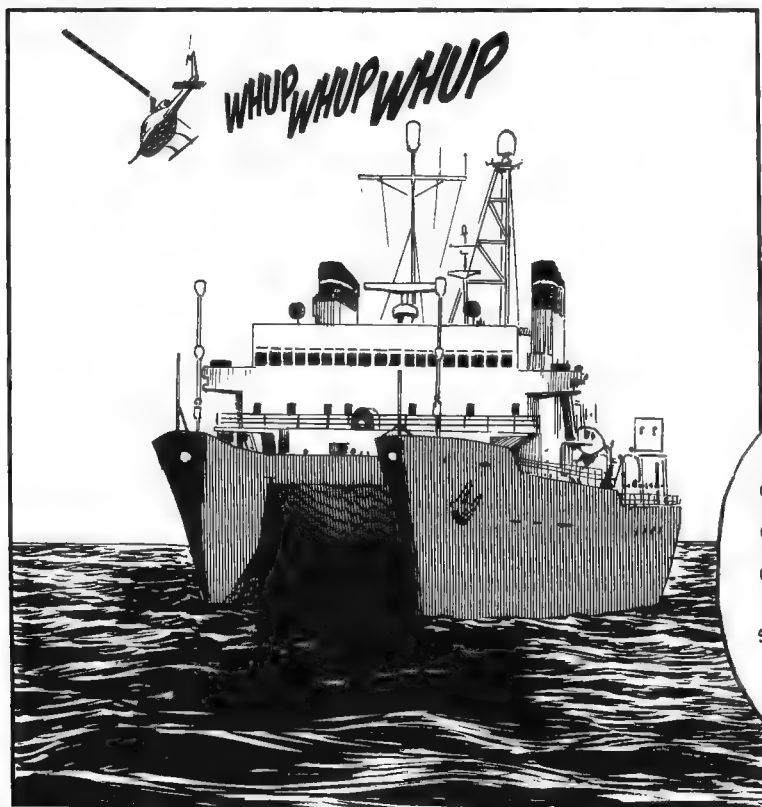
FRA POCO IL ROBOT SONDA CI INVIERA' LE PRIME IMMAGINI DALL'INTERNO DEL BLUE HOLE.
VORREI CHE ANCHE VOI FOSTE PRESENTI ALL'EVENTO.

ANCHE TU QUI?!
AH AH AH! SONO UN OSPITE COME TE!

VROOOOO

BENE, FATE IMMERGERE IL ROBOT SONDA!
WIIIIN

OOOH!
IL ROBOT SONDA GIUNGERA' AL BLUE HOLE IN QUINDICI MINUTI.
QUESTA E' JULIE CARLYLE, GIORNALISTA DI UNITED NEWS. E' QUI PER REALIZZARE UN SERVIZIO SULLA RICERCA.
GRAZIE, DOTTOR HAWK...!

...PRIMA DI TUTTO, LASCIATE CHE VI PRESENTI LE NUOVE ARRIVATE.

SI DICE CHE NEL BLUE HOLE NON SI NASCONDANO SOLO I CELA-CANTI, MA ANCHE UN ESSERE MO-STRUOSO... COSA NE PENSI?

IL PRIMO AVVISTAMEN-TO RISALE A CIRCA SEI MESI FA, E LA NOSTRA SPE-DIZIONE E' STATA DECISA DI CONSE-GUENZA.
SEMBRA CHE IL BLUE HOLE SIA LA SUA TANA.

WHUP WHUP WHUP
COSA VUOI CHE NE SAPPIA? IL DOTTOR HAWK CI HA CHIESTO DI SCOR-TARE LA SUA NAVE DA RICER-CA...
...PERCHE' GRAZIE A UNA COLLABORAZIO-NE DI FACCIATA CON LA MARINA MILITARE I FIC-CANASO COME I PESCHERECCI E I MASS-MEDIA STARANNO ALLA LARGA... PER NON PARLARE DEL MO-STRO!

DS-1 A CRONOS. SIAMO DAVANTI AL BLUE HOLE, ORA MISUREREMO LA TEMPERATURA DELL'ACQUA E PRELEVEREMO UN CAMPIONE DI ACQUA MARINA.

CRONOS A DS-1, RICEVUTO! INVIAMO SUBITO IL ROBOT SONDA.

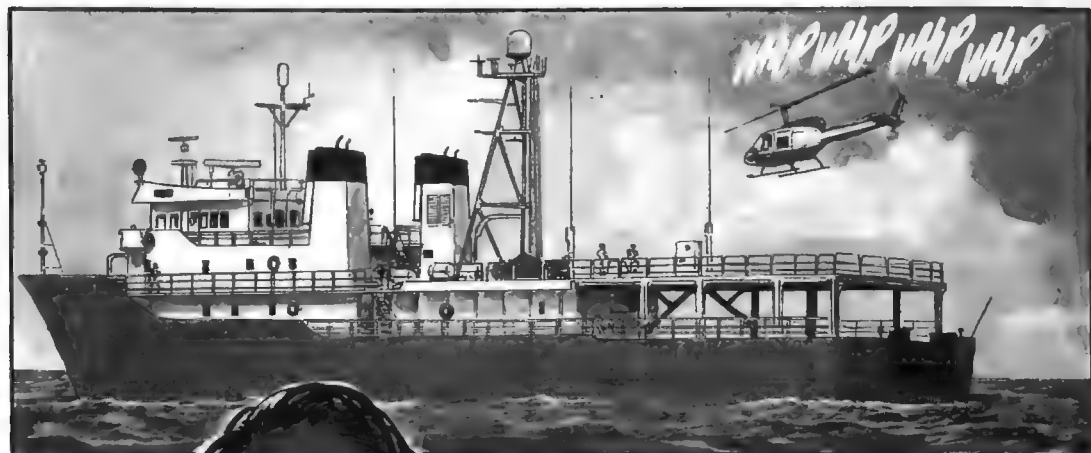
INIZI QUANDO VUOLE, DOTTOR HAWK...!

GUARDA!

LA CRONOS HA VISITE!

SEMBRA CHE IL BATTISCAFO DELLA CRONOS ABBIA AVVISTATO IL BUCO, CAPITANO! STIAMO MONITORANDO LE IMMAGINI TRASMESSE.
BENE, ARRIVO SUBITO!

SCORTARE UNA NAVE DA RICERCA E' RILASSANTE, D'ACCORDO, MA SE RESTIAMO IN QUESTO MARE PER UNA SETTIMANA CI VERRA' LA MUFFA!

SUD-EST DELL'AFRICA,
AL LARGO DEL MADAGASCAR

Yukinobu Hoshino

BLUE HOLE

EPISODIO 1
VERSO UN NUOVO MONDO